ELECTRONIC ARTS APUESTA POR LA FORMULA 1 EN PS2

www.zetazeta.com•www.zetasuperjuegos.com

SUPERJUEGOS

GRUPO ZETA

Nº 104. DICIEMBRE 2000. 450 PTAS. 2,70 EUROS

SUPLEMENTO INTERIOR SUPERTRUCOS
16 PAGINAS CON TODAS LAS CLAVES Y SECRETOS DE LOS MEJORES VIDEOJUEGOS DEL MOMENTO

PS2

DOBLE O NADA

LA NUEVA MAQUINA DE SONY SE PREPARA PARA LIDERAR EL SIGLO XXI

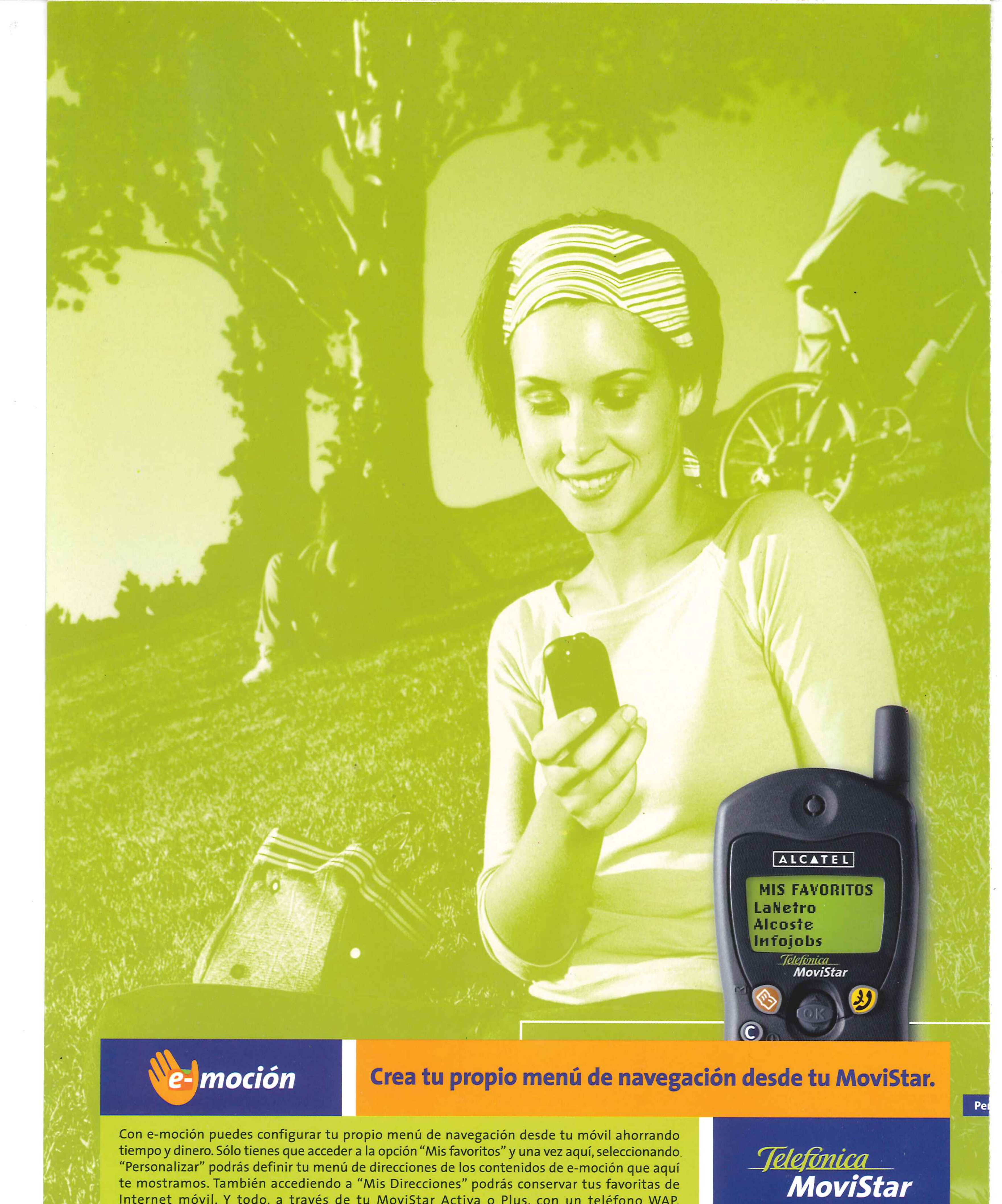
50 NUEVOS JUEGOS COMENTADOS

LISTA DE EXITOS DE LOS 60 MEJORES JUEGOS

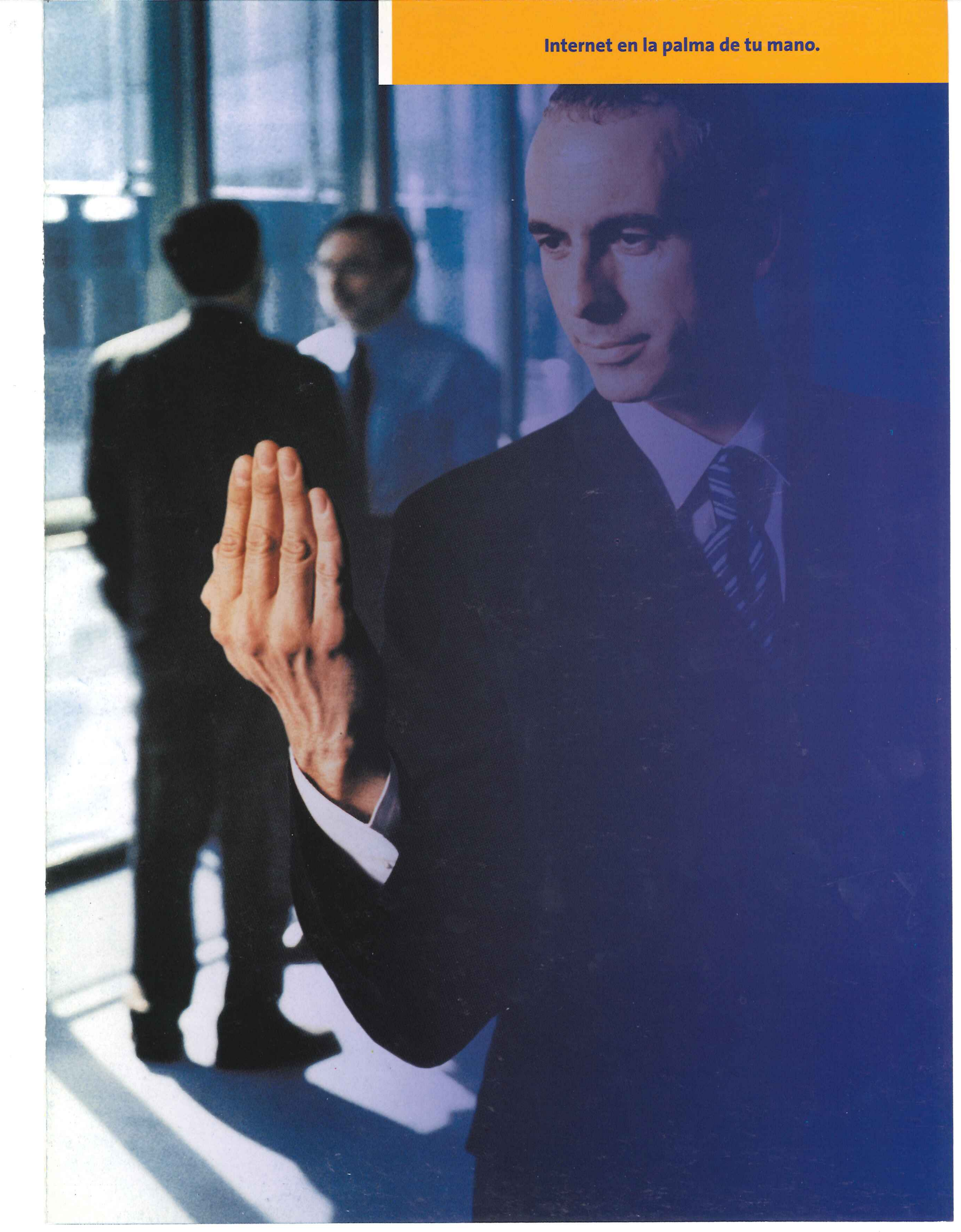
NOVEDADES PS2
- TEKKEN TAG TOURNAMENT
- RIDGE RACER V
- FIFA 2001
- INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER
- UNREAL TOURNAMENT
- READY 2 RUMBLE 2
- SILENT SCOPE
- SMUGGLER'S RUN
- WILD WILD RACING
- FANTAVISION
- RC REVENGE

SHEN MUE: ¿EL MEJOR JUEGO DE LA HISTORIA?

8 420565 037006 00104


ALCATEL
MIS FAVORITOS
LaNetro
Alcoste
Infojobs
Telefónica
MoviStar
e-moción
Crea tu propio menú de navegación desde tu MoviStar.
Con e-moción puedes configurar tu propio menú de navegación desde tu móvil ahorrando tiempo y dinero. Sólo tienes que acceder a la opción "Mis favoritos" y una vez aquí, seleccionando "Personalizar" podrás definir tu menú de direcciones de los contenidos de e-moción que aquí te mostramos. También accediendo a "Mis Direcciones" podrás conservar tus favoritas de Internet móvil. Y todo, a través de tu MoviStar Activa o Plus, con un teléfono WAP.
Telefónica
MoviStar
Infórmate en el 1439 ó en www.e-mocion.net


Terra
Buscador
Menú
Novedades e-moción
Telefónica Móviles
Pag. Personales
Myalert.com
Emagister.com
Submarino
CIMD
Bpopular-e.com
Calculadora
Etnoka
Heraldo
Caja Rural
Ibercaja
VISA ESPAÑA/SEM
Bloomberg
Alcoste
Portales WAP
Wapamente
Andanza
Yahoo!
Cocotero
Wapetón
Wapeas.com
Etnoka
Myalert.com
Noticias
Actualidad
Antena 3
ABC
CNN
La Vanguardia
La Razón
Voz de Galicia
Heraldo
Tráfico
Mapas Tráfico
Tráfico-DGT
Deportes
MotoGP
Seat Sport
FutbolWap
El Tiempo SAM
Banca
Bancos
BBVA
BSCH
ebankinter
B. Popular
B. Sabadell
Banesto
Uno-e
ING Direct
B. Atlántico
Solbank
B. Asturias
Bpopular-e.com
Cajas
La Caixa
Caja Madrid
CECA
C. Rural Almería
Unicaja
C. Arquitectos
C. Duero
C. Extremadura
Caja Cantabria
Caixa de Girona
CajaSur
Caja Rural
Ibercaja
Tarjetas
VISA ESPAÑA/SEM
Bolsa
Reuters
SisvUnit-Linked
Renta 4
Bloomberg
CIMD
Mis Favoritos
sonalizar
Mis Direcciones


Internet en la palma de tu mano.



Acceder a e-moción es tan fácil como navegar por el menú de tu teléfono móvil, sólo tienes que seleccionar la opción "Acceso a Internet", donde podrás encontrar un número ilimitado de proveedores de contenidos estucturados por secciones temáticas.

¿Qué es e-moción?

e-moción es el acceso a Internet móvil, donde encontrarás todo un mundo de información y servicios. Para navegar no necesitas ordenador, sólo un teléfono WAP y darte de alta en MoviStar Plus o comprar un pack Activa. Si ya eres cliente de MoviStar basta con cambiar tu teléfono por uno WAP (sin cuotas adicionales) manteniendo tu número de teléfono.





Servicios e-moción | Ir a... | Mis Favoritos

- **Ocio y Guías**
  - Amarillas Blancas
  - En la Ciudad
    - LaNetro
    - Callejero SITESA
    - Ibérica
    - Ciudad Hoy
    - Metro-Bus Barna
  - Venta Entradas
    - Serviticket
    - Caja Madrid
  - Juegos
    - Picofun Fúfbol
    - Wapidu
- **Tiendas**
  - Tienda Via Plus
  - Kelkoo
  - Libro WAP
  - Alcoste
  - Submarino
- **Viajes**
  - Como ir...
    - Air Europa
    - AVIS
    - Trans-mediterránea
    - Fred Olsen
  - Donde dormir...
    - NH Hoteles
    - C. Valenciana
    - Hoteles Husa
    - Gemtours
  - Donde ir...
    - Soltour
    - Despegar.com
  - Asistencia
    - RACC Ayuda Ruta
    - Todoasistencia
- **Oferta Demanda**
  - Anuncios
    - Segundamano
  - Motor
    - CITROEN
    - Autocity.com
  - Inmobiliaria
    - Servihabitat
    - Grupo i
- **Educación Empleo**
  - Empleo
    - Infojobs
    - People ETT
    - Emagister.com
  - Universidades
    - UNED
    - Campus Red
    - U. Oviedo
    - U. Deusto
- **Varios**
  - Salud
    - Sanitas
    - Caja Salud
  - Legal
    - Boenet
    - Bormenet
    - BOE
  - Seguros
    - Winterthur
    - Web-Insurance

- **Servicios MoviStar**
  - Correo
  - Calculadora
  - Pag. Personales
  - Consultas Activa

¿Cuánto cuesta?

Navegar con e-moción es realmente barato.

10 ptas./min. en horario reducido, 20 ptas./min. en horario normal y 10 ptas. por el establecimiento de llamada.

Además, **ahorrarás tiempo y dinero**, porque las últimas páginas por las que has navegado se almacenan en una memoria incorporada en tu móvil, la memoria caché, gracias a la cual no tendrás que conectarte a Internet para llegar a ellas, navegarás a más velocidad y te ahorrarás el establecimiento de llamada.



www.zetasuperjuegos.com

SUPERJUEGOS

GRUPO ZETA

Presidente: **Antonio Asensio**
Vicepresidente: **Francisco Matosas**
Consejero Delegado: **José Sanclemente**
Consejeros: **F. Javier López**, **John Gibbons** y **Antonio Asensio Mosbah**
Director General: **Juan Fernández-Aguilar**
Comité Editorial: **Josep María Casanovas, Antonio Franco, José Oneto** y **Damián García Puig**
Director de Coordinación Editorial y de Comunicación: **José Luis Gómez**
Director General de la Unidad de Servicios: **José Luis García**

Director: **Marcos García Reinoso**
Director de Arte: **Tomás Javier Pérez Rosado**
Redactor Jefe: **José Luis del Carpio Peris**
Redacción: **Bruno Sol Nieto**, **Roberto Serrano Martín**, **Lázaro Fernández Montero** y **Belén Díez España** (maquetación)
Han colaborado en este número: **J. C. Sanz**, **F. J. Bautista**, **J. Iturrioz**, **Ana Márquez**, **Isabel Garrido**, **Oscar Morales**, **Luis Mittard**, **Daniel Rodríguez**, **Manuel Martínez**, **Mario Amor**, **Angel Herrera**, **Manuel Almedina**, **Edu Rodríguez**, **Tania Ortega** (edición) y **Enrique Berrón** (tratamiento de imagen)
Sistemas Informáticos: **Paloma Rollán**
Secretaria de Redacción: **María de Frutos**
Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: **superjuegos@grupozeta.es**

UNIDAD DE NEGOCIO DE REVISTAS
Director General: **Carlos Ramos**
Director de Mensuales y Proyectos: **Damián García Puig**

Edita: **EDICIONES REUNIDAS S. A.**
Director Gerente: **Juan Pescador**
Director de Producción: **Javier Serrano**
Director Económico: **Félix P. Trujillo**
Director Financiero: **Ignacio García**
Jefe de Producción: **Angel Aranda**
Jefa de Personal: **Marily Angel**
Suscripciones: **Charo Muñoz**
(Teléfonos: 91 586 33 53/52 De 9-14 y 16-18 h.)

PUBLICIDAD Y MARKETING
Director de Publicidad División Revistas: **Julián Poveda**
Director de Publicidad en Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Directora de Marketing: **Marisa Casas**
Subdirector de Marketing: **Carlos Bravo**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: José Miguel Rodríguez (Jefe de Equipo), Mar Lumbreras (Jefe de Publicidad). C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Marta García (Jefe de Publicidad). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 2, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: Karl Grünmeier. Munich. Tel.: 89 453 04 20. **Benelux:** Lennart Axe. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46. **EE. UU.:** Publicitas/Globe Media. New York. Tel.: 212 599 50 57. Fax: 212 599 82 98/82 99. **Francia:** M.S.I. Elizabeth Offergeld. Paris. Tel.: 1 46 43 79 00. **Reino Unido:** Greg Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01. **Italia:** Studio E. Missoni. Milán. Tel.: 39 2 33 61 15 91. **Paises Nórdicos:** Lennart Axe & Associates. Halmstad. Tel.: 46 35 12 59 26. **Portugal:** P. Andrade. Lisboa. Tel.: 351 1 388 31 76. **Suiza:** Intermag AG. Basel. Tel.: 41 61 275 46 09. **Japón:** Nikkai Int. CRC. Tokyo. Tel.: 81 3 32 93 27 59

Fotomecánica: GIGA. C/Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid
Impresión y Encuadernación: Altair-Quebecor. Ctra. N-IV a Seseña Km. 2,700. Seseña (Toledo)
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 34
Distribuidores exclusivos para la República Mexicana y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V.
Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S.A. (capital), Bertran S.A.C. (interior)

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 450 pesetas (incluido transporte). **Depósito Legal:** B. 17.209-92
Printed in Spain

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de la Información (ARI), asociada a la Federación Internacional de Prensa (FIPP)





LOS RENGLONES



▼ DON JOSE «EL PINCHO»

EDAD: DE PIEDRA
PESO: QUINCE ARROBAS
SEXO: HACE TANTO TIEMPO...
HOBBIES: SUSHI DE HORMIGAS
FICHA DELICTIVA:
Pincho pudo salir vivo, aunque mártir, de **Chosho Geims**, la famosa tienda de invertidos de la calle Arenal. Las secuelas que le quedaron van más allá de su aspecto de apandador. Desde aquellas fatídicas fechas, su mente volvió a la infancia, siendo un afamado coleccionista de muñecos y artilugios infantiles. Se pasa el día jugando a cochecitos en el suelo de la redacción, y se pirra por olisquear los calcetines usados de los corredores de maratón. Un caso perdido.

▼ DANI3PO «EL ALGARROBO»

EDAD: 20 AÑOS
PESO: 7 CELEMINES
SEXO: MASCULINO SINGULAR
HOBBIES: LAS PELIS DE MARISOL
FICHA DELICTIVA:
Trás su aspecto bonachón se esconde un terrorífico secuestrador de abuelas. Conocido en Talavera por su afición al cine de Marisol, tiene además en su dormitorio un póster tamaño XXL de Meryl Streep, lo que acrecienta su fama de «veteranófilo». No queremos contarlo porque sabemos que lo va a leer su madre, pero huele a vino peleón, y se adivina tras su cazadora una petaca de tres litros. Y por cierto, hemos confirmado que no es Florentino de El Informal.







▼ MANOLO «VAT69»

EDAD: SIN BAUTIZAR AUN
PESO: MUERTO
SEXO: CUANDO SEA MAYOR
HOBBIES: INGESTA DE FAIRY
FICHA DELICTIVA:
Su numeración policial coincide con las notas obtenidas en los últimos exámenes. Es uno de esos sátiros que se ocultan en colegios mayores con tal de librarse del yugo opresor de sus progenitores. Ahora goza de la libertad que le permite dar rienda suelta a sus más bajas pasiones: leer revistas de culturistas y depilarse los pelos de las piernas. Es un fanático también de los juegos de KONAMI, de la saga King Of Fighters y de los bocadillos de chorizo con nocilla blanca.

▼ DOÑA TANIA «ORION»

EDAD: 23 AÑOS
PESO: MENOS QUE YO
SEXO: NO SE DEJA
HOBBIES: EMAILS DE AMOR
FICHA DELICTIVA:
Ana Half Life fue quien nos la trajo a la redacción. Se dedica todo el día a editar los textos de la revista, y a sacudir a **Doc**, que aunque tiene novia, el tío la acosa más que a la máquina de sandwiches. Es estudiante de quinto de periodismo y licenciada en calceta y máquina de tricotar. También sospechamos que tiene algún cinturón negro en artes marciales, porque a la tía no hay quien la pellizque. Le gustan los juegos infantiles y los hombres adultos.



2



3



Como sabéis, estamos a la busca y captura de colaboradores (seguid enviando curriculums y textos), y de momento hemos decidido sacar de la comisaría a estos cuatro seres para ayudarnos mientras tanto. Además hemos puesto algunas fotos curiosas que os pueden hacer una idea aproximada de la calaña de los que trabajamos cada mes en **SUPER JUEGOS**.

S TORCIDOS



1 THE GROVE. *Así se llamaba el grupo. El primero de la izquierda es* **THE ELF** *(habéis leído bien), el siguiente es* **R. DREAMER** *(nos abstenemos a comentar su atuendo) y el último es* **JAVI** *de VIRGIN antes de sucumbir a la tortilla de patatas. También tuvieron 17 años...*

2 DRAG QUEEN SCOPE. *Con apenas 19 años* **THE SCOPE** *ya mostraba su tendencia al travestismo. Es el primero de la derecha y disfrazad@ de recolector@ de algodón.*

3 CARNAVAL. **R. DREAMER** *es de la cara de color azul y blanca y pipa, y* **THE ELF** *el segundo de la derecha (sí, la del pelucón).* **JAVI** *va disfrazado de mamporrero espacial.*

4 LOS ANGELES DE CHARLY TABLE. **ANA, IXA** *y* **TANIA** *han demostrado al mundo que los videojuegos no son sólo cosas de chicos.* **CARLITOS MESA**, *por su parte, ha demostrado los peligros de la doma equina en los meses previos al parto.*





Editorial

El principal problema de *PS2*, además de su precio, son sin duda las limitaciones de unidades. De todas formas, parece ser que para Navidad habrá ya más de 60 mil unidades en el mercado español.

MARCOS GARCIA

HABEMUS PS2

La fumata blanca surcó los cielos de **España** y del resto de **Europa** este recientísimo 24 de Noviembre. Para muchos dos nuevos mundos de entretenimiento se han abierto. Por una parte el que concierne a los juegos de última generación, con la asimilación de unas sensaciones que son sólo un aperitivo de lo que nos espera. Y por otra parte, no hay que olvidar que ***PS2*** abre también el mundo del DVD, que es algo más, mucho más que la simple contemplación de una película o vídeos musicales en la televisión. El concepto del *Home Cinema*, no se comprende hasta que no se vive, y cuando percibáis la calidad de sonido e imagen y los suculentos extras que la mayoría de títulos ofrecen, enterraréis de una vez por todas al vídeo doméstico. Es la principal razón para el desembolso de esa considerable cantidad de dinero por un sistema de entretenimiento, y estoy seguro que servirá de excusa para su adquisición en no pocos casos. Pero no hay que olvidarse que ***PS2*** es, eminentemente, diversión y entretenimiento. Un mundo nuevo que, aunque sólo se asoma en esta primera hornada de títulos, sí que es capaz de hacer percibir al usuario que está ante el comienzo de una nueva era. Los ciclos en el mundo del videojuego son una constante, y los puntos de inflexión los marcan las grandes consolas. La primera ***PLAYSTATION*** lo hizo en su momento, y el tiempo demostrará que ***PS2*** es una dignísima heredera de la máquina que universalizó el videojuego. Apostamos por ella.

En portada

Quien dijo que en el mundo de los videojuegos estaba todo visto tendrá que tragarse sus palabras ante la grandiosidad de la última creación de **Yu Suzuki** para *Dreamcast*, un juego que sentará las bases de la revolución digital que se avecina. Revolución que tiene como una de sus abanderadas a *PlayStation2*, que por fin ha sido lanzada en **España** el pasado día 24. La batalla de estas navidades se presenta apasionante. En una esquina *Dreamcast*, con su gran catálogo. En la otra la niña mimada de la todopoderosa SONY, con su teórica superioridad técnica y el valor añadido que ha supuesto el éxito de su predecesora. Aquí no podemos aplicar la famosa frase de «sólo puede quedar una«. Las dos pueden convivir perfectamente. El único ganador seguro será el usuario. Ya era hora.

sumario nº104

Super nuevo





Secciones



A fondo





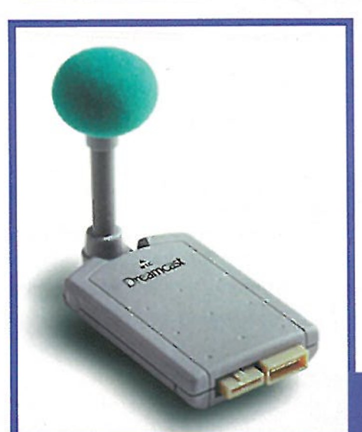






La Navidad es el periodo más fructífero de la industria del videojuego, y todas las revistas nos saturamos con noticias del sector. Este mes, un anuncio se nos antoja especialmente interesante: la posibilidad de contratar tarifa plana para los usuarios de *DREAMCAST*.

POR FIN TARIFA PLANA PARA DREAMCAST



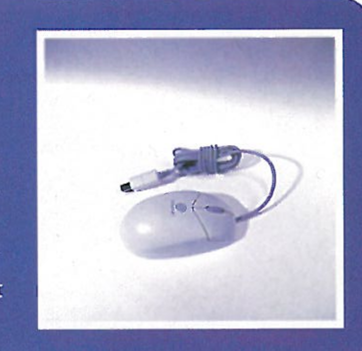
ACUERDO SEGA ESPAÑA Y TELEFONICA

TELEFONICA va a ser el nuevo proveedor de acceso a **Internet** para los usuarios de ***DREAMCAST***, que de esta manera podrán contratar por 2.750 Ptas. al mes la tarifa plana, recibiendo además gratuitamente el juego PLANET RING y el *Dreamcast Microphone*. Además, se abrirá el portal de contenidos **dreamcast.terra.es**.



YA TENEMOS EL NUEVO RATON PARA DREAMCAST

Los amantes de QUAKE y HALF LIFE recibirán con alborozo la llegada del nuevo ratón para ***DREAMCAST***, que permitirá jugar de la mejor manera posible a este tipo de juegos. Además se podrá utilizar para Internet cuando se actualice el navegador. Vale 4.990 Ptas.



LINEA DE PERIFERICOS SONY PARA PS2

LISTA DE PERIFERICOS Y ACCESORIOS DISPONIBLES PARA PLAYSTATION 2

SONY nos ha facilitado la lista de precios estimados para cada periférico que se podrán adquirir en las tiendas desde el 24 de noviembre. Sus precios varían entre las 7.990 Ptas. del *Multitap PS2*, hasta las 2.490 Ptas. de los soportes horizontal y vertical. También hay que hacer mención a los tres cables que se podrán adquirir para conectar el sistema al televisor o, en su caso, a la cadena de música. El *RFU Adaptor* permitirá conectar la consola a través de la antena convencional, y costará 3.990 Ptas; el *AV Adaptor* convertirá la señal en vídeo compuesto, y su precio estimado rondará las 2.750 Ptas.; el *Euro AV Cable*, para conseguir la mejor imagen, 5.900 Ptas.; el *AV Cable*, el cable de audio/vídeo, 3.250 Ptas. y el *S. Vídeo Cable*, el cable de súper vídeo, costará 4.990 Ptas.

Aquí tenéis las imágenes de los principales periféricos que podrás adquirir junto con la consola desde el 24 de noviembre. Además está el cable de antena, el de vídeo compuesto y el euroconector.



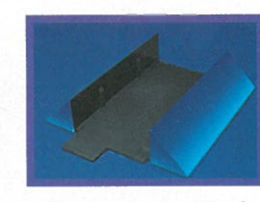
Memory Card 8MB
6.990 Ptas.



Multitap PS2
7.990 Ptas.



Soporte Horizontal
2.490 Ptas.



Soporte vertical
2.490 Ptas.



Dual Shock 2
4.490 Ptas.

NOTICIAS ZETA

DAMIAN GARCIA PUIG CONSEJERO EDITORIAL DE GRUPO ZETA

La dirección de **Grupo Zeta** ha nombrado a **Damián García Puig** consejero editorial de este holding de comunicación. Tras haber desarrollado, como director de Contenidos, la primera fase del portal **zetazeta.com**, de **Zeta Digital**, **García Puig** suma el nuevo cargo al de Director editorial de Publicaciones Mensuales y de Nuevos Proyectos de la Unidad de Negocio de Revistas. Barcelonés, de 44 años, tiene una larga trayectoria en el mundo de la comunicación, tanto en prensa escrita, radio y televisión, como en relaciones públicas y publicidad. Se incorporó a **Grupo Zeta** en 1984 como creador y director del mensual de tendencias juveniles Primera Línea. También creó y ha sido director editorial de otras revistas mensuales que hoy edita el grupo, como Man, Woman, You, CNR y PC Plus, cuyas campañas de lanzamiento publicitario ideó y dirigió. En esta nueva etapa, **Damián García Puig** se dedicará a consolidar y a potenciar las publicaciones ya existentes, a desarrollar nuevos productos editoriales y a participar en la expansión multimedia del grupo, además de seguir impulsando **Zeta Digital** como consejero editorial. Con su nombramiento, se incorpora al principal órgano de dirección editorial de **Grupo Zeta**, del que ya eran miembros **Josep María Casanovas**, editor de Sport; **Antonio Franco**, director de El Periódico de Catalunya, y **José Oneto**. El Comité Editorial de **Grupo Zeta**, encargado de dar respuesta a los nuevos retos de la producción de contenidos para prensa, radio, televisión e Internet, se creó en mayo de este año, coincidiendo con el nombramiento de **José Luis Gómez** como director de Coordinación Editorial y de Comunicación.



ACCLAIM

VOLANTE McLAREN PARA PS2 Y DREAMCAST Y 3 NUEVOS JUEGOS VALUE



No podía faltar el volante líder en ventas para *PC* y *PLAYSTATION* para las dos consolas más en boga, *PS2* y *DREAMCAST*. Se comercializa desde finales de noviembre y su precio será de 11.990 Ptas. para ambos soportes. Por otra parte, ALIEN TRILOGY, RE-VOLT y BUST-A-MOVE 2 se suman a la línea económica de ACCLAIM denominada *Value Series*, pudiéndose conseguir de esta manera al sugerente precio de 2.790 Ptas.







www.zetasuperjuegos.com





La apuesta de ELECTRONIC ARTS por *PlayStation 2* ha quedado clara desde la aparición de la máquina. La gran mayoría de sus títulos en desarrollo pasarán a engrosar el catálogo de la bestia de SONY. En esta ocasión, EA presenta un juego de Fórmula 1 que cuenta con la licencia oficial de la competición.

F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000

Los amantes del motor tienen un nuevo título para PlayStation 2



Ultimamente, los juegos basados en el mundo de la Formula 1 están optando por la simulación pura y dura. Sin duda, algo que es apreciado por los que viven este deporte y que pueden revivir las sensaciones de los grandes pilotos desde su casa. Pero el resto de jugadores se desesperan y no tienen la paciencia para llegar a controlar el coche, abandonando el juego desilusionados. Menos mal, que el gigante de los juegos deportivos, ELECTRONIC ARTS, nos ofrece una particular versión de la Fórmula 1 para ***PlayStation 2*** capaz de contentar a ambos perfiles de usuarios. Pero ***F1 Championship*** se decanta claramente por la diversión, explotando al máximo el espíritu arcade en este título. Al contar con la licencia oficial nos encontraremos con todas las escuderías, pilotos y circuitos que integran el campeonato mundial de F1. El salto cualitativo a los 128 bits se deja notar con un espectacular apartado gráfico.





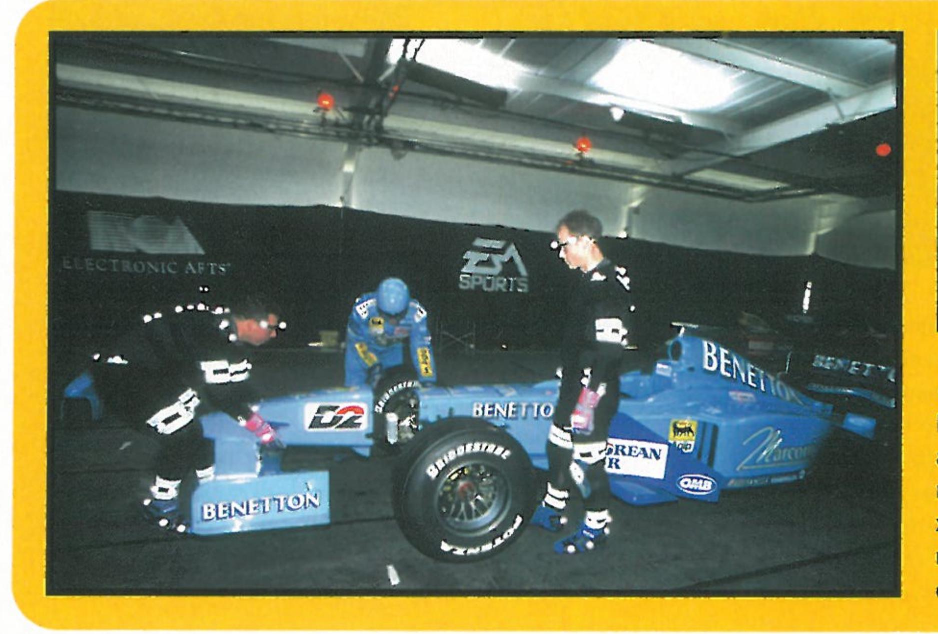


*En **F1 Championship** prima la diversión sobre los factores de simulación. Los seguidores de juegos como GT van a disfrutar de lo lindo.*





*El equipo de desarrollo de **F1 Championship** ha recreado todos los circuitos basándose en los modelos reales. Han llegado a utilizar la ayuda de dos arquitectos para dar vida al complicado y sinuoso trazado de **Mónaco**.*





Captura de movimientos

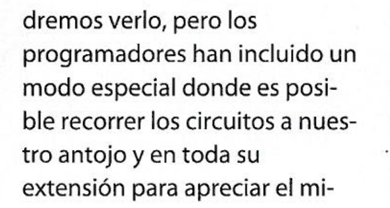
ELECTRONIC ARTS no ha descuidado ni un sólo aspecto del apartado gráfico para que el F1 Championship se acerque lo máximo posible a la realidad. Un claro ejemplo son los boxes. Para dar vida a los 22 mecánicos que pondrán a punto nuestro bólido se han capturado los movimientos del equipo de Benetton, campeón del mundo de parada en boxes.



McLaren, Ferrari, Arrows, Jordan, Jaguar y el resto de las escuderías del mundial estarán a tu disposición en F1 Championship. Todos los vehículos, cascos y pilotos han sido representados fielmente incluyendo todo lujo de detalles, como la publicidad de los patrocinadores de cada equipo.

Solamente para recrear el circuito de **Montecarlo** se ha contado con la ayuda de dos arquitectos. Teniéndose en cuenta hasta los más ínfimos detalles, como dotar de un efecto de transparencia a los cristales de los barcos del puerto. Durante una carrera no podremos verlo, pero los programadores han incluido un modo especial donde es posible recorrer los circuitos a nuestro antojo y en toda su extensión para apreciar el minucioso trabajo que han realizado. Por otro lado, en lo que se refiere al control de nuestro vehículo, es donde realmente se nota que el estilo de **F1 Championship** es arcade. Muy similar a Gran Turismo, deja de lado la simulación en este aspecto, ofreciendo un tipo de conducción intuitivo que da más valor a nuestra habilidad con el pad que a saber controlar un coche. Sin embargo, ELECTRONIC ARTS no ha olvidado incluir un conjunto de opciones que controlan el grado de realismo que deseamos conseguir en el juego . De esta forma, siempre podremos activar las reglas del campeonato, elegir el número de vueltas o los daños que puede sufrir el coche. Además, F1 cuenta con una divertida modalidad para cuatro jugadores a pantalla partida. **R. DREAMER**









Cámaras. **Con su incursión en una máquina más potente, los creadores de F1 Championship han querido que el juego captará la espectacularidad de las retransmisiones televisivas. Y para conseguirlo han contado con Keith McKenzie, galardonado por la FIA el año pasado por la mejor cobertura de un acontecimiento de Fórmula 1. Además de utilizar su experiencia en televisión, Keith ha podido dar rienda suelta a su imaginación y colocando cámaras en los sitios más inverosímiles, allí donde nunca podría hacerlo en la realidad. Todo un espectáculo que en la versión española tendrá como comentarista a Luis Villamil.**





A ....

Estás invitado a la fiesta salvaje de ....

que tendrá lugar en la Red el día ..../........./.........

Por favor lleva:

- ☐ palomitas y helado.
- ☐ lanza cohetes.
- ☐ rail gun.
- ☐ todo lo anterior.
  (excepto palomitas y helado).

QUAKE III ARENA™

Juega On-line con Dreamcast.

Todos estáis invitados a conocer el sabor metálico del miedo. Superaréis el umbral saludable de adrenalina. Podréis elegir entre más de 80 guerreros y saltaréis a la arena para competir con el juego on-line más aclamado. Pero recordad que al final de la fiesta sólo podrá quedar uno. Estáis invitados. Quedáis advertidos.



Juego no recomendado para menores de 18 años.



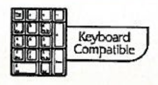




















www.dreamcast/europe.com



BARCELONA VIDEOJUEGO 2000

1er salón internacional del videojuego de Barcelona

La Farga del Hospitalet, Barcelona 26 al 29 de octubre 2000

BARCELONA RECIBE AL VIDEOJUEGO Y AL MANGA

POR PRIMERA VEZ UNA FERIA CON EL VIDEOJUEGO DE UNICO PROTAGONISTA.

Gracias a la idea de PROFEI S.L., ya tenemos una feria del videojuego de forma exclusiva, sin mezclarla con otros sectores del medio electrónico, como por ejemplo el **Sonimag** o el **Simo**.

Se realizó en el **Recinto Ferial de la Farga de L´Hospitalet** entre los días 26 y 29 del pasado mes de Octubre. Contando con que era la primera edición, y teniendo en cuenta los escasos recursos publicitarios, tenemos que destacar al numeroso público asistente y a compañías como SEGA ESPAÑA, por el buen rollo que tuvieron durante la ejecución de la misma. El resto de empresas que hicieron acto de presencia fueron NINTENDO ESPAÑA, EL CLUB HACKERS DE SABADELL, TERRA, CANAL C., MC EDICIONES, GAME PLAYERS, un club de fans de TONY HAWKS (o eso parecían), NET CENTER, OVER THE GAME, por supuesto ZETA MULTIMEDIA y otros personajes y *stands* .

Cabe destacar las interesantes ruedas de prensa que se celebraron en los dos primeros días. La primera trataba sobre el **Presente y Futuro de la industria del desarrollo en España**, en la cual estuvieron como invitados principales: **Isidro Gilabert** (*Managing Director* de BIT MANAGERS), **Gonzalo Suárez** (*Project Lead* de PYRO STUDIOS), **Ferran Reig** y **Hernán Castillo** (*Director Developer* de REVISTRONIC). De este último, nos hacemos eco de su obra para ***PC*** llamada, GROUCH. Todo esto coordinado por **Juan Sabaté**, profesor de Ingeniería Informatica en la Universidad Ramón Llull de la ciudad condal. Después tuvo lugar una conferencia sobre **La tecnología 3D**, **Javier Arévalo** (Jefe de producción de PRAETORIANS de PYRO STUDIOS), explicó todos los pasos que nos han desembocado a las tres dimensiones (explicando el significado de los tecnicismos), incluyendo un repaso a la historia del *hardware* doméstico. Realmente muy interesante. **Jon Beltrán** (Jefe de programacion de COMMANDOS en PYRO STUDIOS) nos deleitó con sus filosóficas charlas sobre **La aplicación de las matemáticas** a la hora de desarrollar videojuegos. A continuación, su compañero **Gonzalo «Gonzo» Suárez**, ejemplificó, con pizarra y todo, los pasos a seguir para formar un modelo de organización de un equipo de desarrollo (claro está, según su punto de vista). Esto sólo fue el primer día y transcurrió a lo largo de unas cinco horas seguidas (por suerte al final había «papeo» gratis). Al día siguiente, lo único a resaltar es que vinieron los señores de MICROSOFT ESPAÑA para dar una rueda de prensa sobre ***X-BOX***. Sinceramente, no dijeron nada nuevo: la exclusividad de algunos títulos como MUCH´S ODDYSEE, que la máquina será todo un alarde en cuanto a tecnología se refiere y todo lo que se suele decir cuando alguien cree firmemente en las posibilidades de su máquina. Por cierto, la consola se presentará en Marzo de forma oficial con una treintena de títulos, y el nombre definitivo de la máquina seguirá siendo ***X-BOX***. Nos da la sensación de que no somos sólo nosotros los que estamos ansiosos por verla funcionar. Y esto es, a grandes rasgos, lo que nos ofreció la feria.



SEGA hizo una fiesta de presentación de SPACE CHANNEL 5, en la cual estaba presente la bella Ulala que ya vino a visitarnos hace unas semanas a la redacción dejándonos prendados con su contoneo y su baile sin igual.



La bella y la bestia. En esta instantánea de la fiesta de SEGA se puede apreciar a lo que puede llegar la degeneración humana. Ulala muestra sus carnes turgentes y MANJIMARU sus carnes colgantes.



MANGA Y VIDEOJUEGO EN BARCELONA

VI SALON DEL MANGA

Como suele ser habitual en el Salón, respecto a videojuegos había poca cosa. Lo escaso de su número junto a los desorbitados precios (tal vez por la subida del Yen), privaban al usuario de disfrutar de un acontecimiento como el de años anteriores. En lo referente a *software*, en **PLAYSTATION 2** lo que realmente sorprendio fue ORPHEN (basado en un anime) y RING OF RED de KONAMI. Para los 128 *bits* de SEGA la estrella invitada fue ETERNAL ARCADIA, aunque también EIGHTEEN 18 WHEELER AMERICAN PRO TRUCKER merece destacarse. Y por supuesto todas las leyendas de **FAMICON**, **MSX**, **PC ENGINE**, **SUPER FAMICON**, **SATURN**, **ATARI LYNX**, **PLAYDIA**, **3DO**, **NEO GEO** (cartucho y CD), **GAME BOY**, **GAME GEAR**, **WONDERSWAN** y **PLAYSTATION** entre otros sistemas de entretenimiento. En lo referente a comics, lo único reseñable fue la presentacion al mercado nacional del nuevo manga llamado ONE PIECE, una de las series animes con más audiencia en los canales japoneses, basada en un *Card-Game* (como las cartas *Magic*), y que cuenta con un par de adaptaciones a videojuego en las portátiles **WONDERSWAN** y **GAME BOY COLOR**.





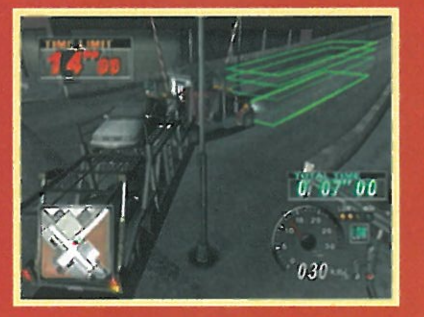
*Mutantes por aquí, mutantes por allá. Vamos, que parecía más la cantina de STAR WARS que el Salón del Manga. Y además no sabíamos que **Java** iría disfrazado de color amarillo y **Vegeta** padecía colitis aguda.*



Aunque a estas alturas, el género de la conducción puede darnos muy pocas sorpresas en lo que a originalidad se refiere, SEGA ha creado el que puede ser el título de carreras más original de la historia del videojuego. En **Eighteen Wheeler** no manejaremos un veloz prototipo a toda velocidad por un circuito cerrado, nuestra tarea consistirá en llevar un gigantesco trailer hasta su destino antes que el camionero oponente. Solo nos falta la música del **Fary**.







¿En batería o en línea?

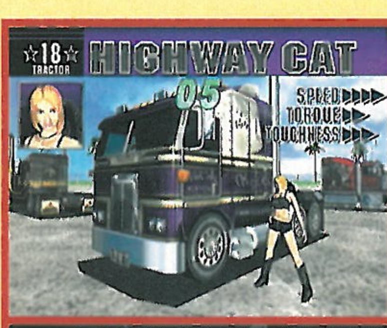
En el modo Parking Challenge tendremos que recorrer uno de los cinco escenarios diferentes y callejear sin golpear ningún objeto hasta aparcar nuestro camión en los más complicados recovecos. Al aparcar en cada una de las zonas marcadas en verde seremos recompensados con el tiempo suficiente para llegar a la siguiente zona.



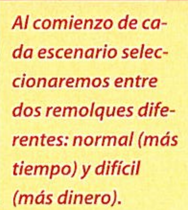


Al comienzo de cada escenario seleccionaremos entre dos remolques diferentes: normal (más tiempo) y difícil (más dinero).











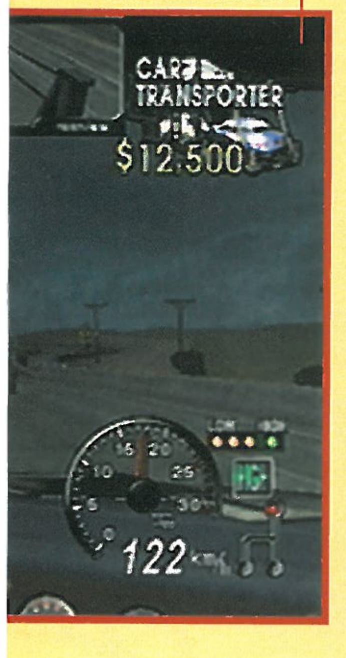
En el modo Arcade tendremos que superar dos pruebas de aparcamiento diferentes. Si lo conseguimos, seremos recompensados con un nuevo claxon y con un nuevo tubo de escape.





En 18 Wheeler, los protagonistas no so

El tornado del segundo escenario es de los efectos más espectaculares que hemos visto en un videojuego. Incluso es capaz de elevar por los aires a los vehículos.

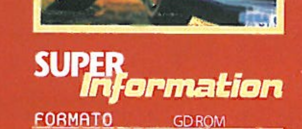


Si nos cargamos determinadas furgonetas seremos recompensados con tres segundos extra.



TEEN WHEELER

Tras decenas de títulos como DAYTONA USA, SEGA RALLY o SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP, SEGA relaja su estilo y da rienda suelta a la imaginación de sus programadores, creando así su primer título de conducción en el que nuestro vehículo no es un veloz prototipo, sino un gigantesco trailer de 18 ruedas. **18 WHEELER** nos pondrá en la piel de uno de los cuatro camioneros (más uno secreto), cuya misión consistirá en llevar un cargamento de un punto a otro antes que el rival y, como no, dentro de un límite de tiempo. Los cuatro escenarios de que consta el título de SEGA nos harán cruzar **EE.UU.** de una punta a otra, pasando por ciudades tan significativas como **San Francisco** (con su puente y sus vertiginosas calles) o **Las Vegas**. En lo que al apartado gráfico se refiere, SEGA ha dotado a **18 WHEELER** de un motor gráfico excepcional, el cual permite la aparición de una veintena de detallados vehículos diferentes en la carretera y de impresionantes efectos gráficos como el de iluminación de la carretera en el último nivel (es nocturno) o el tornado que aparece en la segunda fase del juego, el cual eleva por los aires todo lo que toca. Como era de esperar, SEGA no se ha limitado a convertir la versión NAOMI del juego, ya que ha añadido nuevos modos como el Score Attack o el Parking, en el cual tendremos que aparcar el camión en diferentes Checkpoints para poder avanzar hasta el final. DOC



SUPER Information

FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	SEGA
PROGRAMADOR	SEGA/CRI





n veloces prototipos, sino gigantescos camiones

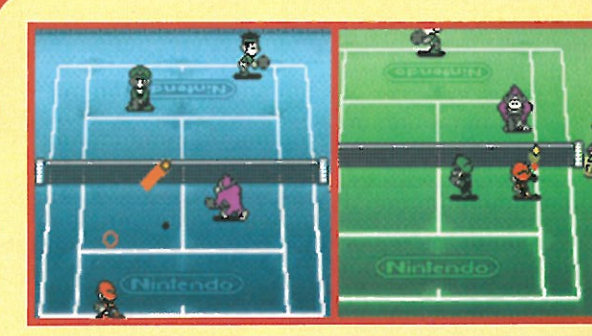
made in japan



SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	NINTENDO
PROGRAMADOR	CAMELOT SOFT

Después de aquél impresionante MARIO GOLF para *GAME BOY COLOR*, los chavales de CAMELOT vuelven a programar un juego que cuenta con todas las papeletas para convertirse en todo un bombazo. Si el golf, que cuenta con muchos menos adeptos en nuestro país (por lo menos entre el público más jóven), consiguió semejante éxito, qué no ocurrirá con un deporte tan populista como es el tenis. En fin, que hemos rescatado de tierras niponas una versión final del juego que nos ha servido para ver (que no para entender) lo que dará de sí esta última genialidad de CAMELOT. La idea del juego es, apróximadamente, la misma que la de MARIO GOLF. Por un lado se pueden jugar partidos individuales contra otros conocidos como Mario, Luigi o Donkey, y por otro, quizás lo más divertido, se puede acceder al famoso club de tenis y retar allí a una serie de hombres, y a veces máquinas, que estarán encantados de darnos un buen repaso. Esto, por supuesto, nos servirá para aumentar nuestro nivel de juego, potenciando así una serie de aspectos como la pegada, la velocidad, etcétera. Destaca, por último, una curiosa opción, fuera del club de tenis y del juego convencional, en la que el jugador debe enfrentarse a una serie de pruebas que, como en VIRTUA TENNIS para *DREAMCAST*, pondrán a prueba nuestra habilidad con la raqueta. **MARIO TENNIS** será, con toda seguridad, otro genial simulador/aventura que esperemos que aparezca en castellano. **J. C. MAYERICK**









MARIO TENNIS



El club de Tenis. A falta de un contrincante decente que se preste a jugar a través del Game Link, en **MARIO TENNIS** se nos ofrece la posibilidad de entrar en el club de tenis, donde nos enfrentaremos a todo tipo de rivales y pruebas en las que la dificultad, como era de esperar, aumentará conforme se avance por la aventura. Una opción que le dota de mucha vidilla al juego.



*Como en MARIO GOLF, **MARIO TENNIS** cuenta con la posibilidad de exportar información a la versión **NINTENDO 64** del juego. Un nuevo acierto de la gente de NINTENDO.*



Camelot ha acertado al crear un genial simulador de tenis con dosis de aventura

THE LEGEND
MAJORA'S MASK

Nintendo
Nintendo
256 Megas
Japón

72 horas sin descanso

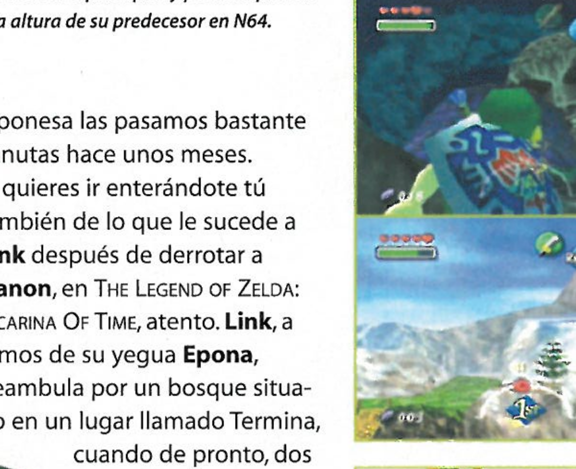




*Al fin podremos disfrutar de un **Zelda** en castellano. Es posible que el argumento, en esta ocasion, en un principio te desconcierte. Pero no te equivoques y pienses que **The Legend of Zelda: Majora´s Kask** no está a la altura de su predecesor en N64.*



Cuando leas estas líneas, probablemente, **Link** estará desembarcando en versión PAL y, por primera vez, con textos en castellano, hasta entonces, nos hemos dedicado a jugar un poquito con la versión NTSC de **The Legend Of Zelda: Majora's Mask**, y de paso, tratar de enterarnos de algo, ya que con la copia japonesa las pasamos bastante canutas hace unos meses.
Si quieres ir enterándote tú también de lo que le sucede a **Link** después de derrotar a **Ganon**, en The Legend of Zelda: Ocarina Of Time, atento. **Link**, a lomos de su yegua **Epona**, deambula por un bosque situado en un lugar llamado Termina, cuando de pronto, dos hadas revoloteando asustan a **Epona** y **Link** cae al suelo, quedando inconsciente, entonces aparece el malvado **Skull Kid** portando una grotesca máscara y roba la Ocarina del Tiempo a nuestro desvalido héroe. Al poco tiempo, **Link** recupera la consciencia y ve como el extraño tipejo de la máscara está jugando con la Ocarina que le entregó la princesa **Zelda**. Al intentar arrebatársela, **Skull Kid** salta a lomos de **Epona** y se da a la fuga. **Link** desesperadamente se agarra a una pata de **Epona**, pero al final, **Skull Kid** con una sucia maniobra logra deshacerse de ellos mientras él escapa por la entrada de lo que parece una cueva. Sin perder un instante guiaremos a **Link** hacia la entrada, pero nada más entrar nos encontramos un precipicio.









***Link** y **Skull Kid** son los protagonistas de una aventura no tan larga como el inolvidable The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time...*

... Pero con una cantidad de objetivos secundarios suficiente como para mantenerte pegado a la consola semanas.

O OF ZELDA:

Link no es capaz de frenar su inercia y comienza una alucinógena caida al vacío. Abajo le espera **Skull Kid** con la Ocarina y sus 2 hadas para decirle que se ha desecho de su desobediente yegua y de paso obsequiarle con una maldición que convierte a **Link** en **Deku Scrub**, después de hacer esto, **Skull Kid** se marcha. Sin embargo, al cerrarse la puerta, una de las 2 hadas que lo acompaña, queda encerrada con él en la habitación. Se trata de **Tatl**, y desempeñará las mismas funciones que **Navy** en la anterior aventura de **Link**. Conduciremos a **Deku Link** por el interior de la extraña cueva, comprobando los pormenores que acarrea tener



Hay cosas que no cambian por muchos años que pasen. Estas pantallas del hada, items y mapa lo demuestran. Seguro que sabéis de sobra las músicas que acompañan a cada cual.

La máscara de Majora, y las que no lo son.





Todo el juego girará en torno a las diferentes habilidades que poseerá **Link**, según que máscara use en cada situación. Una vez consigamos encerrar las maldiciones dentro de las máscaras y liberar las almas de los que las portan, podremos usarlas cuando queramos. A la derecha, **Link** usando la máscara Deku.





Tendrás que viajar en el tiempo continuamente para alcanzar tus objetivos. Pero ten cuidado, el sistema de grabación de partida es un tanto particular.



__Link__ se reencontrará con viejos conocidos de sus anteriores aventuras. Algunos incluso han cambiado de bando.





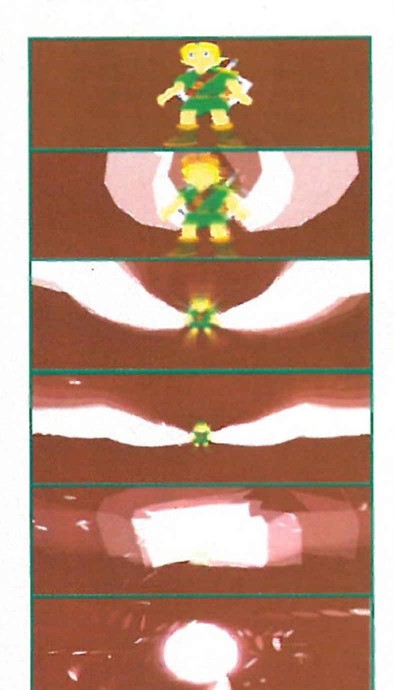


THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK



La luna va a caer sobre la superficie del planeta dentro de 3 días. Pero nosotros podemos regresar el primer día siempre que queramos gracias a nuestra Ocarina del Tiempo.

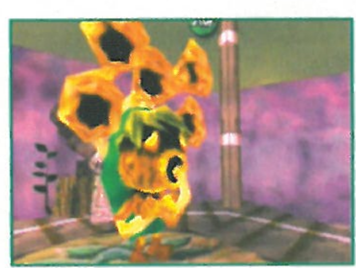
un cuerpo de Deku, y pronto atravesará una puerta de piedra que lo conduce al sótano del reloj de Clock Town. Al subir las escaleras nos toparemos con **Happy Mask Man**, sí, el personaje de la tienda de máscaras de TLOZ: OCARINA OF TIME. **Happy Mask Man** no se sorprenderá demasiado de verle con apariencia de Deku, y le hará saber que si consigue recuperar la Ocarina del Tiempo, él podría hacerle recobrar su aspecto normal. A cambio de este favor, deberá recuperar para él la Máscara de Majora, la cual le ha robado **Skull Kid**, suponiendo un enorme peligro debido a los malignos poderes que atesora el objeto en cuestión. Además tendrá que darse mucha prisa, porque **Happy Mask Man** abandonará Termina dentro de los tres días siguientes. Así, nos encontramos en Clock Town, con apariencia y habilidades de Deku y con la misión de recuperar la Ocarina y la Máscara de Majora. Este es el comienzo de la última gran aventura de **Link**, como habéis podido leer, el nuevo capítulo es bastante diferente al resto de los cinco que ya hemos vivido durante más de una década, al menos eso es lo que te parecerá en un principio. La confusión inicial es bastante elevada, pero si haces caso de lo que te van indicando y exploras en adecuadas condiciones, pronto te harás con las riendas del juego, y quedarás sumido en un mundo fantástico en el que por muy extrañas que parezcan las cosas, te desenvuelves como si lo hubieras hecho antes, y es que estamos ante un juego de **Zelda** en toda regla. **OSCAR**





*A la izquierda, **Link** usando la máscara de los Gorons. Abajo, **DekuLink** tocando el equivalente a la Ocarina y ya «transformado». Arriba Tania.*








START
FINISH
STUNT GP
PlayStation 2
© 2000 - TEAM 17 Software Limited. Team17 and Stunt GP are registered or trademarks of Team17 Software Limited. All Rights Reserved.

C-12

SONY C.E.
SCE St. Cam.
CD ROM REINO UNIDO

Acción futurista en los 32 bits de Sony



SCE Studio Cambridge es uno de los grupos desarrolladores que más éxito han reportado a SONY en los últimos tiempos. Sus dos primeros títulos conforman una de las sagas más exitosas para los 32 *bits* de SONY, MEDIEVIL, aunque ahora han cambiado drásticamente de estilo para enfrascarse en la creación de una aventura futurista de acción en 3D. Bajo el nombre de **C-12** se oculta uno de los proyectos más ambiciosos de esta compañía para los 32 *bits* de SONY. Ciertos aspectos del argumento y la ambientación del juego recuerdan a la primera película de **Terminator**. Una poderosa raza alienígena ha invadido la Tierra con el propósito de extraer el carbón de sus entrañas porque es su principal fuente de energía. No conformándose con esto, han arrasado las ciudades y han manipulado a los humanos para convertirlos en unos seres mitad hombre, mitad máquina. Unos, los utilizan como esclavos y otros, como guerreros para combatir a la escasa población que aún se resiste a la dominación del planeta. Es aquí donde nosotros entramos en acción encarnando al **teniente Vaughan**. El protagonista del juego







El arsenal del protagonista es muy variado. Sin embargo, comenzaremos el juego con una pistola y una espada láser. Después, hallaremos más armas y con un mayor poder destructivo.





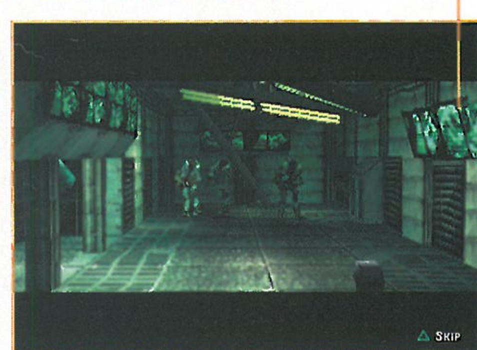


Durante el juego se sucederán secuencias para remarcar los momentos más tensos de la aventura.



Ejecutando una combinación de botones, podremos acceder a una perspectiva en primera persona para combatir contra nuestros enemigos. Tener buena puntería será crucial.





*Los puzzles también forman parte de la aventura del teniente **Vaughan** en su lucha contra los **cyborgs**.*

es un combatiente nato y la última esperanza de la resistencia para acabar con la dominación. Toda la acción se desarrolla en un entorno 3D (nada de fondo prerenderizado) en donde nuestra misión consistirá básicamente en luchar contra los **cyborgs** que asolan las ciudades y resolver los *puzzles* que salpican la aventura.

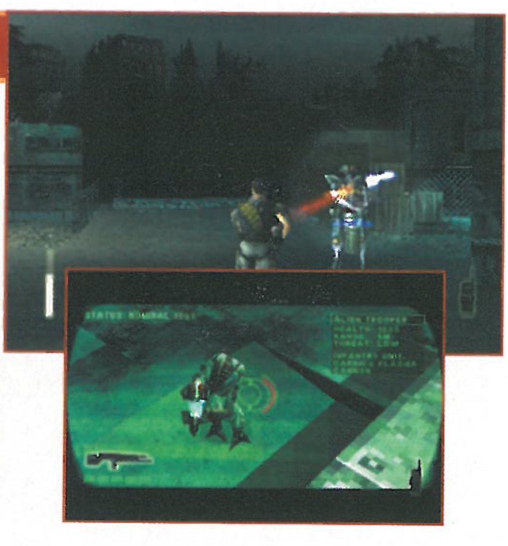
Todo esto, como ya he dicho, se presenta en un mundo 3D que se mueve con una suavidad pasmosa, sin duda, uno de los aspectos que más resalta al ver **C-12** por primera vez. **Vaughan** se desenvuelve como pez en el agua entre las ruinas de los edificios, almacenes y callejones haciendo uso de un completo arsenal (ametralladora, lanzacohetes, espada láser, etc.) para combatir a las hordas **cyborgs**, aunque al principio sólo cuente con una pistola y una espada futurista. Incluso, es posible ejecutar una combinación de botones que sitúa la perspectiva en una cámara sobre los hombros de **Vaughan**. De esta forma, el juego pasará a una toma en primera persona logrando que los combates sean mucho más intensos. Por lo que hemos visto hasta la fecha, SCE STUDIO CAMBRIDGE lo está bordando con su tercer trabajo para ***PlayStation***, y todavía tienen tiempo para mejorarlo porque el juego se encuentra a un 40% y no estará disponible hasta Marzo del año que viene. Tampoco podemos decir que **C-12** sea el mejor título que jamás hayamos visto para ***PLAYSTATION***. Sin embargo, será uno de los más brillantes entre las últimas producciones que van a aparecer para esta consola antes de que desaparezca. Además, rompe la tendencia de SONY a producir títulos para un público más infantil apostando por la acción pura y dura. **R. DREAMER**

*Los alienígenas cuentan además de con sus ejércitos de hombres robots, con artillería pesada para frenar los avances de la resistencia. **Vaughan** tendrá que rendir al máximo.*



Cyborgs





La mayor parte de la humanidad ha sido esclavizada por los alienígenas. Tras capturarlos, los han convertido en una mezcla de hombre-robot, de esta forma pueden utilizarlos para extraer mineral y como tropas para dominar al resto de la población. Su poder destructivo es devastador gracias a la avanzada tecnología extraterrestre, que está siendo investigada por la resistencia.

007 RACING

E. ARTS
Eutechnyx
CD ROM
EE.UU.



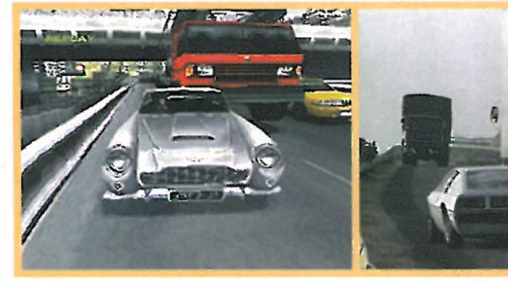
Mi nombre es Bond... James Bond

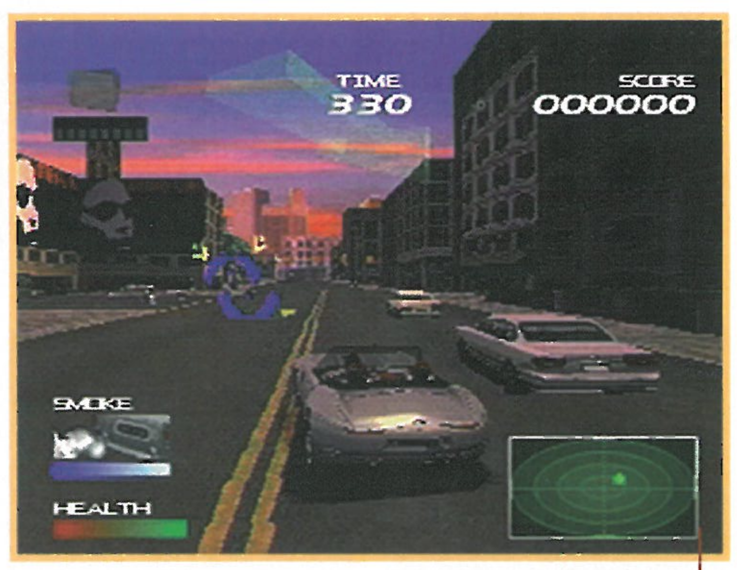
Aunque muchos se empeñen en denostar sus películas (tachándolas de anacrónicas y machistas) el fenómeno **James Bond** está lejos de desaparecer. Con las ediciones en DVD de sus películas clásicas (GOLDFINGER, OPERACIÓN TRUENO...) arrasando en las listas de ventas y sus últimas entregas cinematográficas (protagonizadas por **Pierce Brosnan**) reventando las taquillas del mundo entero, EA no ha podido encontrar un momento más oportuno para lanzar en ***PLAYSTATION*** su **007 RACING.** Todo un rendido homenaje a la leyenda Bond, que te permitirá pilotar seis míticos coches de los *films* del agente 007, desde el inolvidable *Aston Martin DB-7* de GOLDFINGER al *Lotus Esprit* conducido por el hortera **Roger Moore** en LA ESPIA QUE ME AMÓ. **007 RACING** se divide en doce misiones en las



*ELECTRONIC ARTS y EUTECHNYX han tomado lo mejor de los films clásicos de **Bond** para componer las doce misiones de **007 RACING.** No faltan incluso los villanos míticos, como **Tiburón**, el gigante de la dentadura de acero.*







Los gráficos (vehículos de Bond aparte) son quizás el aspecto más flojo de **007 Racing**, aunque se trata sólo de una beta. Habrá que ver que tal es la versión final.

que, al más puro estilo Bond, pondrás a prueba los ingenios introducidos por **R** en los vehículos, como ametralladoras en los faros, misiles Stinger, lasers o cortinas de humo para despistar a tus perseguidores. No faltan los villanos megalómanos, las chicas, los saltos inconcebibles sobre puentes rotos, ni cualquier otro detalle típico de los *films* de Bond. Los esfuerzos de EA por crear un producto a la altura de tan legendario personaje, quedan patentes por detalles como la contratación del Ex-Monthy Python **John Cleese** para poner la voz a **R**, el sucesor del desaparecido **Q**, la calidad de las secuencias CGI, el grado de detalle con el que están representados los coches, e incluso la incorporación de canciones de las películas en que se inspira el juego, como el Nobody Does It Better de **Carly Simon**. Con sólo mejorar un poquito los gráficos (lo que tenemos sólo es una *beta*) la cosa ya sería casi, casi, perfecta. **NEMESIS**





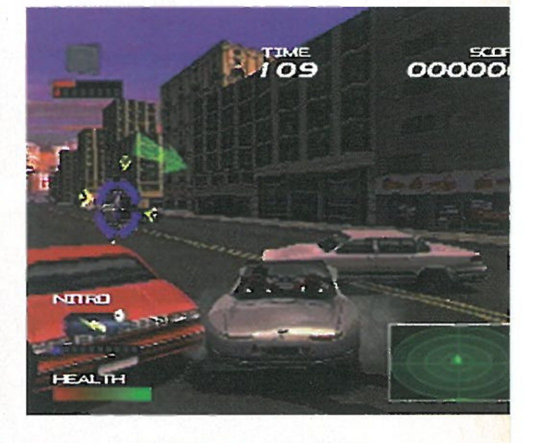


El garaje de Bond

La beta de **007 Racing** incluye seis coches clásicos de las películas de **Bond**, una cifra que podría aumentar en la versión final. A lo largo de las 12 fases que componen de momento el juego, podrás conducir el mítico *Aston Martin DB-7* de Goldfinger, el *Lotus Esprit* sumergible de La espía que me amó, el *Aston Martin Vantage* de Alta tensión o los tres modelos de BMW (*Z3, Z8* y *750*) que lucía **Pierce Brosnan** en las últimas entregas de la saga: Goldeneye, El mañana nunca muere y El mundo no es suficiente.









DUCATI WORLD

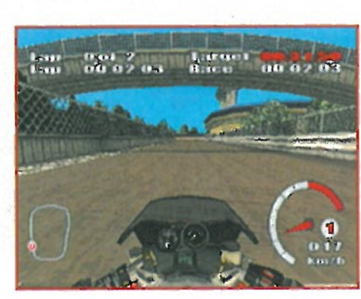
ACCLAIM

ATD

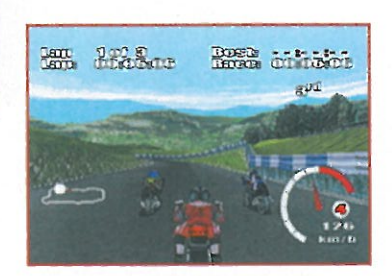
CD ROM REINO UNIDO

El dinero es lo primero



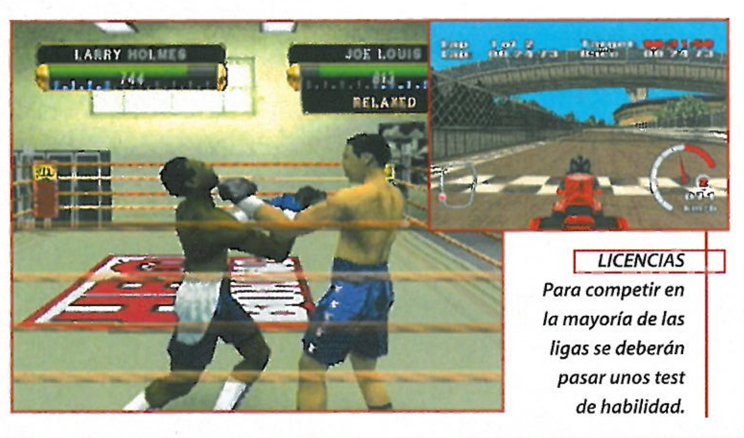


La veterana marca italiana DUCATI pasa a formar parte del extenso catálogo de juegos de conducción para PSX con un título, **Ducati World**, que aprovecha sus años de experiencia para mostrarnos algunas de sus motos más emblemáticas. En efecto, la posibilidad de elegir motos de otras décadas (desde los 50), es uno de los principales atractivos, aunque esto no se vea bien aprovechado en la realización visual de las repeticiones. Es interesante comprobar cómo varía el comportamiento de cada modelo atendiendo a su cilindrada o cómo han ido cambiando los diseños con el paso del tiempo. El modo Ducati Life presenta un sistema de compra/venta de motocicletas en el que se consigue dinero mediante la participación en diferentes ligas. La obtención de licencias y la acumulación de dinero serán requisitos imprescindibles para poder correr en ligas más exigentes y hacernos con motos más lujosas respectivamente. Cascos, monos o equipación especial de frenos, neumáticos, etc. Son también susceptibles de compra. El modo carrera rápida, que permite una conducción más arcade, y el modo para dos jugadores completan las opciones que incluye el programa. MOLOKAI



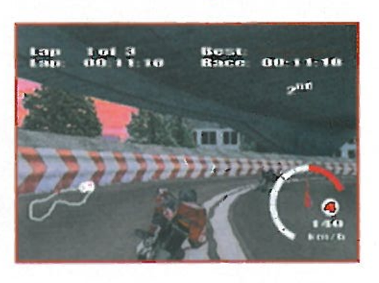


DUCATI WORLD pone a nuestra disposición una galería de motos de diferentes épocas.



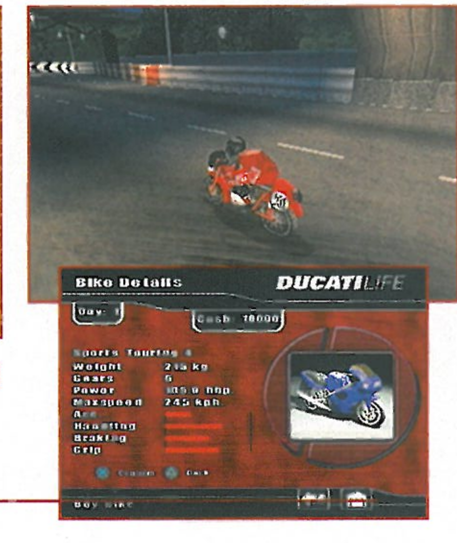
LICENCIAS *Para competir en la mayoría de las ligas se deberán pasar unos test de habilidad.*







MOTOCICLETAS *Superbikes, Monster, Sports Touring o Supersport son algunas de las categorías disponibles. Motos como la flamante Sport Touring 4 sólo es posible pilotarlas tras vencer en varios circuitos.*





VISTAS. *De las tres perspectivas que ofrece el juego destaca la obtenida desde la cabina de la motocicleta.*

MAXIMUM FUTBOLIUM

LA PASIÓN DE UN ESTADIO LLENO HASTA LA BANDERA, MILES DE VOCES JALEANDO AL EQUIPO, ÁRBITROS EN LA CUERDA FLOJA ¿TE ATREVES?



COGE TUS BOTAS Y SALTA AL TERRENO DE JUEGO DE FIFA 2001. LO MÁXIMO EN FÚTBOL PARA ESTE SIGLO, EL QUE VIENE Y EL SIGUIENTE.

"IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME."





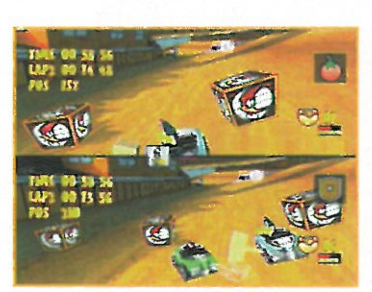


PlayStation 2

WOODY WOODPECKER RACING

KONAMI
Universal St.
CD ROM
EE. UU.

El pajaro loco hace la carrera

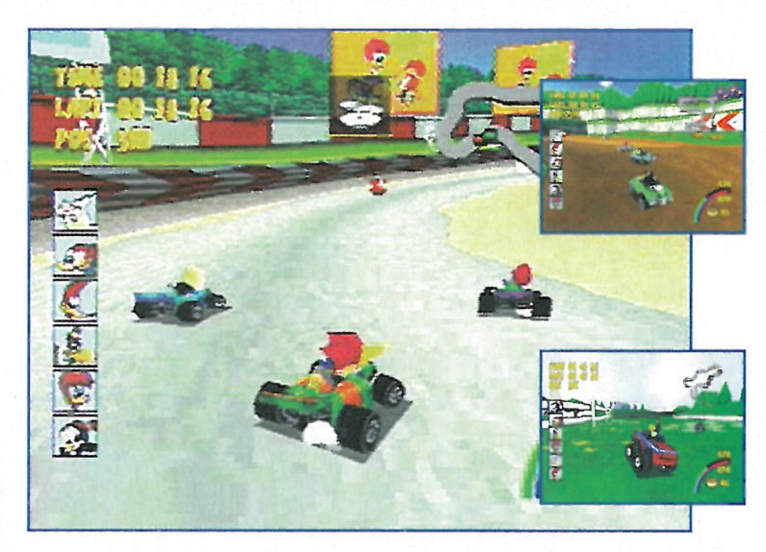


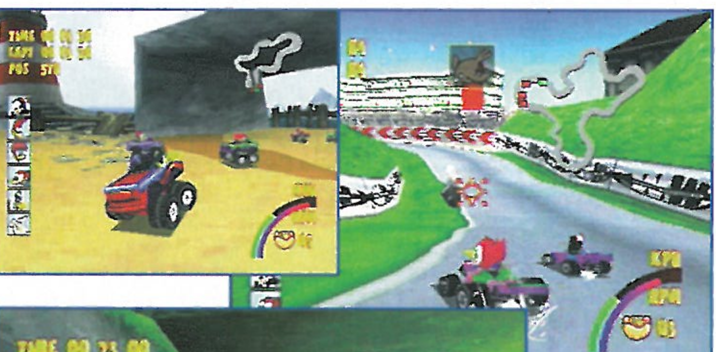


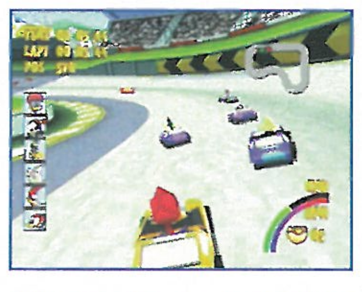


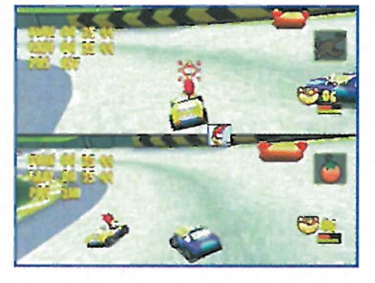
Si la WARNER dispuso de los Looney Tunes y la MGM de Tom & Jerry, la UNIVERSAL contaba con el genio de **Walter Lantz** y su creación más famosa, **el Pájaro Loco**, para alegrar la vida de sucesivas generaciones, primero en el cine y posteriormente a través de las pantallas de TV. A pesar de su gran popularidad, las aventuras de **Loquillo** jamás habían sido adaptadas a ***PSX***, algo que la propia UNIVERSAL ha decidido solventar con un arcade de conducción en la más pura tradición Mario Kart. Al inconfundible pájaro del tupé rojo le acompañan otros personajes ya míticos del *show* televisivo, como la Morsa **Wally**, el águila **Buzz** , el entrañable **Chilly Willy** o **el pingüino friolero**. El acuerdo alcanzado entre UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS y KONAMI, otorga a la compañía japonesa los derechos de distribución de **Woody Woodpecker Racing**, que podría llegar al mercado español antes de fin de año. No es que **W.W. Racing** marque grandes diferencias respecto a otros títulos como Speed Freaks o Crash Team Racing, pero su combinación de diferentes estilos de conducción, desde karts a 4x4, aporta un toque de originalidad a un género prácticamente agotado. Los gráficos, de gran colorido pero algo simples, son lo único a mejorar. Aún disponen de tiempo para hacerlo. **NEMESIS**











En Woodpecker Racing podremos ver a Loquillo competir con otros inolvidables personajes, como Chilly Willy.



Woody Woodpecker Racing *incluye de salida seis personajes, más otros tres secretos.*



EA SPORTS NBA LIVE 2001

PIVOTUM DESTROZATIX TABLERUM

ESTRELLAS MÍTICAS Y JÓVENES PROMESAS
TAPONES HUMILLANTES, LANZAMIENTOS
IMPOSIBLES, Y ENORMES MÚSCULOS
QUE PERMITEN VOLAR A CANASTA



¿PUEDE AGUANTAR UN SIMPLE ARO TODO ESTO?
ÉS LA FUERZA DEL NUEVO NBA LIVE 2001
LO MÁXIMO EN BALONCESTO PARA ESTE SIGLO,
EL QUE VIENE Y EL SIGUIENTE.

IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME.™

EASPORTS.COM







PlayStation 2

BLADE

ACTIVISION
Hammerhead
CD ROM R. UNIDO



El que conoce la luz



Todos imaginábamos que, tarde o temprano, el *film* protagonizado por **Wesley Snipes** basado en el personaje de comic **Blade**, haría aparición en el mercado del videojuego. El soporte elegido por HAMMERHEAD, creadores de SHADOW MASTER y QUAKE II, ha sido ***PLAYSTATION***. El título de HAMMERHEAD nos pondrá en la piel del vampiro **Blade**, capaz de resistir la luz solar, en su cruzada contra su propia raza, asesinos de su madre y responsables de su maldición eterna. Como véis en las pantallas, el juego resulta similar a títulos como SYPHON FILTER, aunque las dosis de aventura han sido sustituídas por un desarrollo más arcade. **Blade** posee un potente motor gráfico, capaz de poner en pantalla los más detallados modelos 3D, aunque el *frame rate*, al menos en esta versión beta, tendrá que mejorar bastante para satisfacer a los más exigentes. Si te gustó la película, no te pierdas la *review* de **Blade** que os mostraremos el mes que viene. **DOC**









Para poder llegar a determinadas zonas del mapeado y, por consiguiente, avanzar en la aventura, tendremos que eliminar a algún que otro mid-boss sobredimensionado.

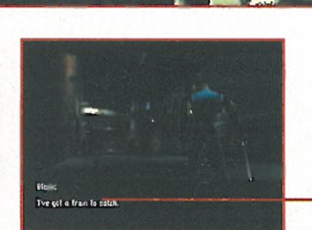
En el título de Hammerhead se dan cita todos los personajes del film: Blade, Whistler, Frost, Dragonetti...



Algunos escenarios, como éste de ambientación nipona, están repletos de sangre y vísceras.







En los momentos clave de la aventura, seremos recompensados con cuidadas escenas generadas en tiempo real.



MARCA TU TERRITORIO.

El Graffitti es un arte. Y un bote de spray tu mejor arma. En Jet Set Radio bandas rivales Skate decoran las calles en una batalla por su territorio. Lucha, exprésate con la aventura galardonada como mejor juego del año en la última edición del E3. Deja tu marca.













SUPER NUEVO

TIGGER: TRAS UN BOTE DE MIEL

NEWKIDCO

Ubi Soft

CD ROM

Japón



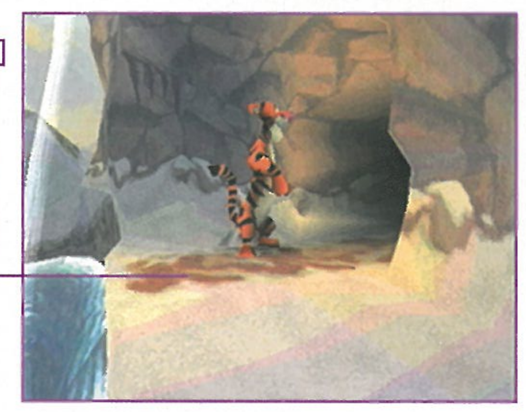
Érase una vez...

Aunque no comienza igual, el juego de **Tigger** para ***PSone*** es todo un cuento interactivo. Destinado al público infantil, **Tigger tras un bote de miel** recoge las aventuras de uno de los personajes más conocidos de la serie de dibujos. En esta ocasión recogerá botes de miel para la fiesta de **Pooh**, repartidos por nueve escenarios. Pero no le será tan sencillo: al avanzar en el juego encontrará pesadas abejas, murciélagos amarillos, elefantes que se elevan y un conjunto de peligros en la propia naturaleza. Además, debemos estar atentos, porque en cada fase hay escondida una cueva repleta de tarros de miel. Al igual que en otros juegos de DISNEY, en esta aventura no pueden faltar pequeños fragmentos de los dibujos clásicos de **Winnie the Pooh**, en los que aparecen el resto de los personajes como **Rito**, **Eeyore**, **Piglet**, **Christopher Robin**, etc. Además el juego cuenta con un álbum que se irá llenando de fotos sorpresa y tres minijuegos como el «piedra, papel o tijera». En definitiva, los buenos gráficos, los divertidos personajes y unas ingeniosas plataformas, convierten este juego para niños, y no tan niños, en un divertido reto. **ORION**



*Uno de los peligros a los que se enfrentará **Tigger** será morir aplastado bajo este simpático elefante que se eleva como una bailarina.*





Si tienes buena vista y estás atento, podrás encontrar cuevas camufladas llenas de tarros de miel que te ayudarán a conseguir la prueba.





Hay tres saltos : uno sencillo (X), otro que te permite volar y otro que te lanza desenroscando la cola. Los dos últimos se adquieren al pasar ciertas fases.

Los Clásicos



1 *Al comenzar cada nivel tenemos la oportunidad de ver un fragmento de los clásicos dibujos.*



2 *El juego es un cuento interactivo. Pasamos de una opción a otra a través de sus páginas*

PlayStation • Plataformas

SUPER NUEVO

DANCING STAGE EUROMIX

KONAMI
Konami
CD ROM
JAPON



A mover el esqueleto

Cuando todas las esperanzas se habían perdido, KONAMI, al fin, se decide a traer hasta nosotros uno de los títulos más adictivos y divertidos de todo **Japón**, el cual está causando furor en muchos salones recreativos de nuestro país. **Dancing Stage Euromix** es, como habréis adivinado, una especie de conversión de Dance, Dance Revolution!, aunque más concretamente de su tercera entrega, ya que incuye modos de juego como *Lesson* o *Workout* que sólo aparecían en DDR 3rd Mix.

Por alguna casualidad, el título de KONAMI saldrá casi a la vez que El Libro de la Selva: Muévete con Ritmo, con lo cual podremos utilizar la alfombra de baile que SONY ha traído a nuestro país, que es para lo que fue originalmente concebido **Dancing Stage Euromix**. Entre los nuevos modos incluidos con respecto a los dos primeros Dance, Dance Revolution! destaca el *Workout*, una especie de método de adelgazamiento a base de bailar, ya que tendremos que introducir nuestro peso y la cantidad de Kcal. que queremos perder, y el juego calculará el número de canciones que habremos de bailar. Si KONAMI ha sido capaz de traer este título hasta nosotros, esperaremos con impaciencia que finalmente traiga Guitar Freaks y Drummania para *PS2*. DOC

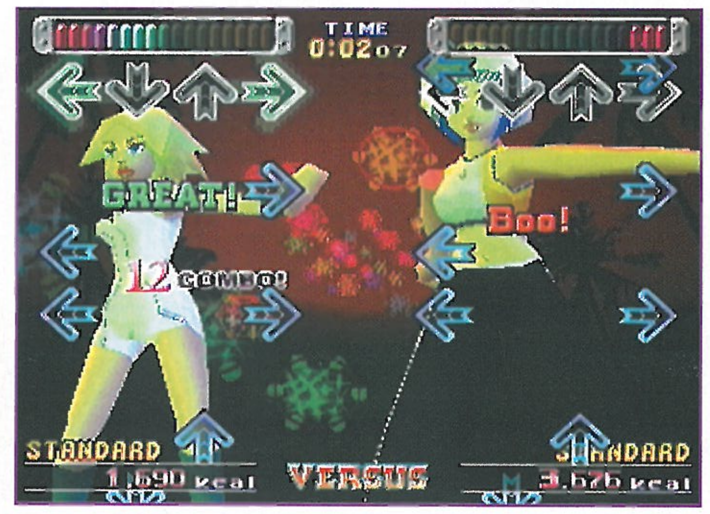




Lo mejor de Dancing Stage Euromix es la posibilidad de usarlo con la Dance Mat



Gracias al acuerdo entre UNIVERSAL y KONAMI, disfrutaremos de varias canciones famosas como la que tenéis en la pantalla. Eso sí, nada de Macarena como en Samba De Amigo.





En los niveles más sencillos, se nos mostrará incluso cómo pisar la alfombra.



Una de las novedades de esta versión PAL con respecto a los dos primeros Dance, Dance, Revolution! es el modo Workout, destinado a quemar calorías y adelgazar.

*A veces
me pregunto
si mi marido
es realmente
piloto
de Fórmula 1...*

92/100
Un simulador de F1 IMPRESIONANTE.
HOBBY CONSOLAS

9/10
La fórmula maestra de la velocidad.
PLAYMANÍA

94/100
Perfecta recreación de lo que es pilotar un F1.
SUPERJUEGOS

F1 Racing CHAMPIONSHIP

Sí señor, esta simulación va a confundir a más de una









Todos los circuitos oficiales ■ Sensaciones de velocidad hiperrealistas ■ Colisiones espectaculares ■ Modo de escuela de pilotaje ■ Música del grupo Garbage *.

















www.ubisoft.es

ARMY MEN AIR ATTACK 2

3DO

CD ROM

EE. UU.

Guerra plástica







Los soldaditos verdes de plástico que tanta guerra han dado en otros soportes como **Nintendo 64** y **Game Boy Color**, aterrizan de nuevo en **PSX/PSone.** En la segunda parte del título no manejamos a los diminutos soldados directamente. Esta vez nos haremos cargo del apoyo aéreo en la incruenta lucha entre facciones rivales de distinto color. Manejaremos diversos tipos de helicópteros en misiones muy variadas, desde las típicas de destrucción total de la base del enemigo, pasando por escoltar a aliados o recolección de plástico, hasta una en la que tendremos que transportar piezas para fortificar nuestra base. El control será muy sencillo. Tendremos un arma básica, otra exclusiva para cada helicóptero y una más propia de cada copiloto. También podremos soltar un cable con el que recoger objetos del suelo. A diferencia de otros títulos de esta fructífera saga, aquí la ambientación no será en absoluto realista. Nos transportaremos a lugares tan «excitantes» como el jardín de una casa o el patio trasero, en lo que será una mezcla de la saga Strike con el entorno de los Micromachines.

En lo que parece que el juego seguirá la línea de sus predecesores es en el aspecto gráfico, que por lo visto no será demasiado espectacular, aunque el motor gráfico se presenta bastante suave. El juego estará plagado de toques de humor, desde los perros lanza-cohetes, hasta el arma secreta en forma de muñeco gigante que tendrás que construir encontrando piezas como brazos y una boca por todo el mapeado. **DANI3PO**



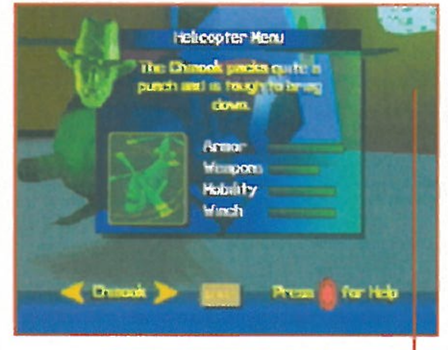
Las misiones serán de lo más variado, desde fortificar tu base hasta rescatar aliados



Al comienzo de algunas fases se mostrarán escenas de vídeo que narrarán el argumento del juego.

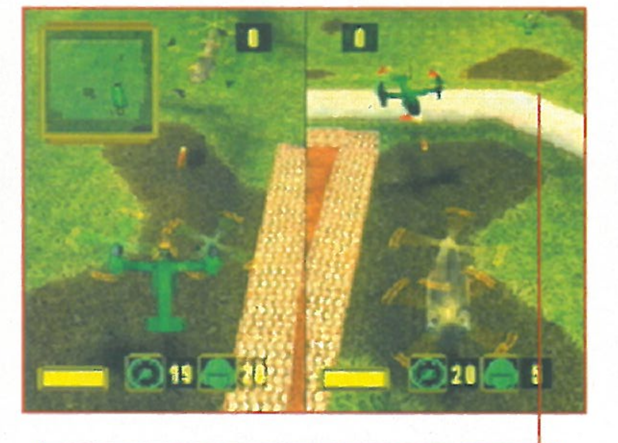






Al comienzo de cada misión se te informará de los objetivos a cumplir. También podrás elegir tanto copiloto como modelo de helicóptero. Cada uno cuenta con características especiales y un arma propia.





Se ha incluido un modo versus con varias modalidades de juego además del típico «dogfight».

"...el simulador más realista que existe para una consola... F355 resulta la experiencia de conducción deportiva definitiva".
Revista Hobby Consolas. Puntuación: 92%

"...el aspecto gráfico es increíble... el juego más serio y realista que se haya programado nunca".
Revista Dreamcast Oficial. Puntuación: 9/10

"...alucinarás con esta pluscuamperfecta conversión".
Revista Superjuegos.

F355 challenge™
Passione Rossa









¡JUEGA ON-LINE!





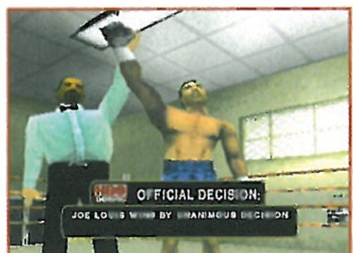


SUPER NUEVO

HBO BOXING

ACCLAIM
Osiris
CD ROM REINO UNIDO

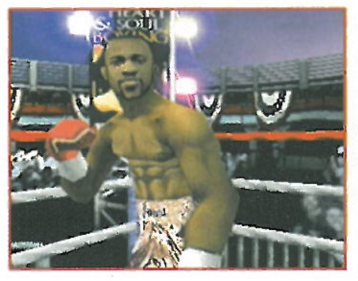
A guantazo limpio



Cuando se habla de boxeo inmediatamente vienen a la memoria una serie de púgiles que han hecho historia, como los **Foreman**, **Joe Louis**, **Rocky Marciano** o «mano de piedra» **Durán**. Todos ellos y algunos más forman parte del elenco que ACCLAIM ha logrado reunir como reclamo principal de HBO Boxing. Además de contar con estas leyendas el programa se decanta por la más realista simulación en el modo Nueva carrera; la creación de nuestro propio boxeador, con una amplísima gama de posibilidades, deberá ir acompañada de la elección de un equipo de managers y de un entrenamiento previo a cada combate. El abundante repertorio de golpes y bloqueos se ve perjudicado por un lento movimiento de pies, aunque los programadores aseguran que éste será uno de



los aspectos que mejorará en la versión definitiva del juego. La licencia de HBO SPORTS nos abre un buen abanico de recintos donde celebrar las veladas; desde gimnasios de reconocido prestigio al suntuoso Caesars Palace de **Las Vegas**. MOLOKAI





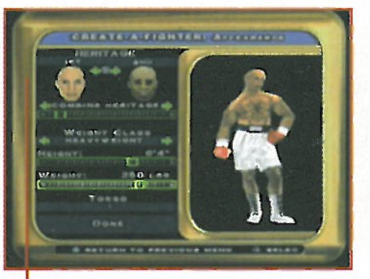






Al igual que en la última versión de KNOCKOUT KINGS, éste programa incluye la posibilidad de escoger boxeadoras. Aunque su aspecto no sea tan amenazador son duras de pelar.

HBO Boxing es un simulador clásico, con la presencia de púgiles legendarios



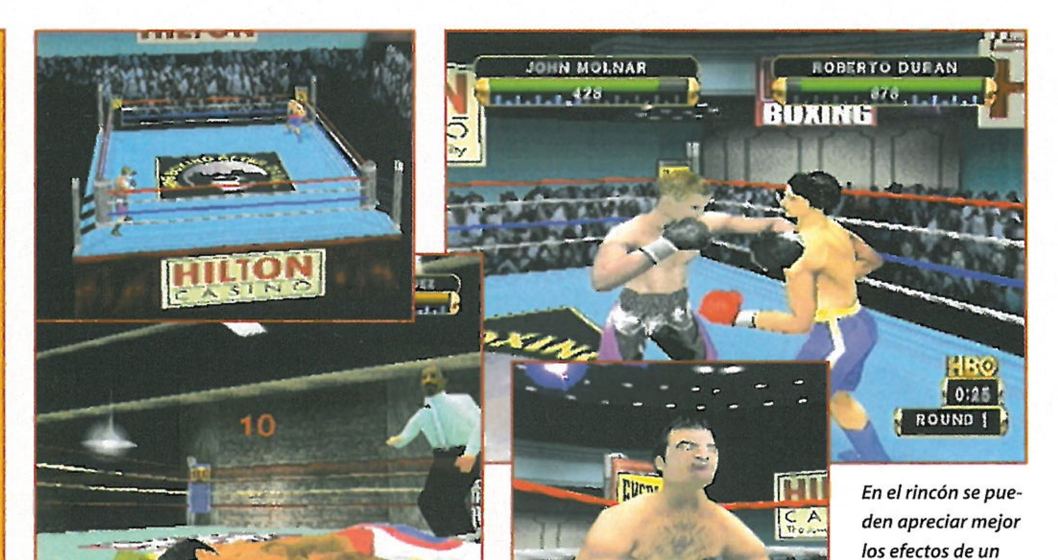


MODO NUEVA CARRERA. Podemos llevar la carrera de un boxeador desde sus inicios. Si tenemos éxito podremos mejorar nuestros golpes y enfrentarnos a contrincantes de ranking cada vez más elevado.

Pay per view



Esta modalidad nos permitirá establecer una competición a nuestro gusto que se disputa a modo de eliminatorias en las que podemos elegir a cada púgil.



En el rincón se pueden apreciar mejor los efectos de un duro combate.

¿QUIÉN EN ESTE RESTAURANTE ESTÁ TRATANDO DE ELIMINARTE?

ÉL ES EL CAMARERO, ¿O ESTÁ EL CAMARERO DE VERDAD ENCERRADO EN EL CONGELADOR?

PARECE UN TIPO PACIFICO ¿O ES UN ASESINO A SUELDO?

ELLA TIENE QUE SER UNA ESPÍA, ¿O FLIRTEARÍA CONTIGO TAN DESCARADAMENTE SI NO FUERA ASÍ?

EL MARTINI ES MEZCLADO NO AGITADO. LA ACEITUNA ESTÁ ENVENENADA.

BOND LO SABRÍA. ¿Y TÚ ?













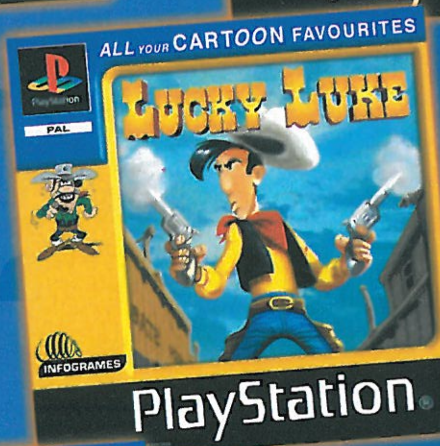
www.007.ea.com

LA COLECCIÓN DE TUS HÉROES FAVORITOS











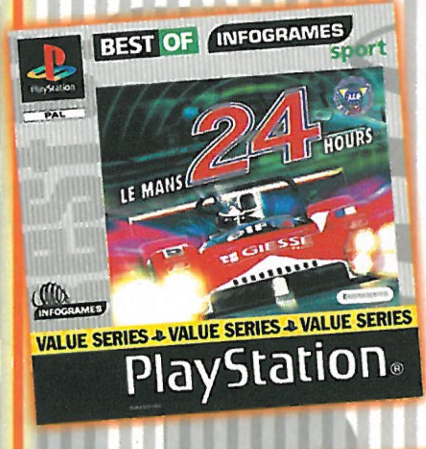


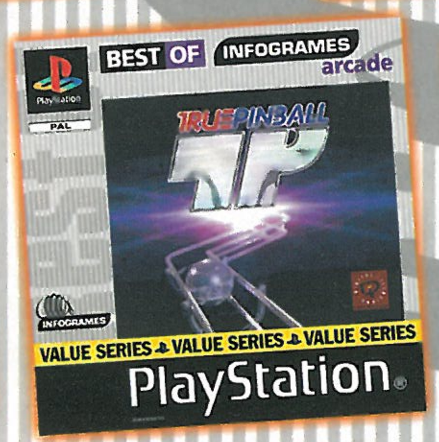
¡INDISPE



















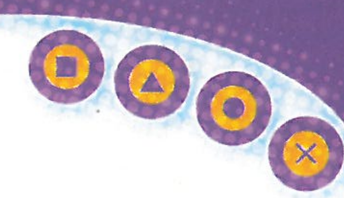


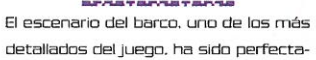
Distribuido por:





SUPER NUEVO PS2



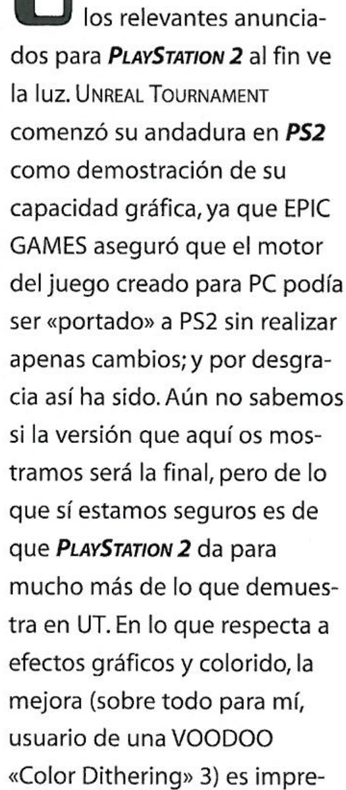


El escenario del barco, uno de los más detallados del juego, ha sido perfectamente recreado en esta versión de UNREAL TOURNAMENT para *PLAYSTATION 2*.



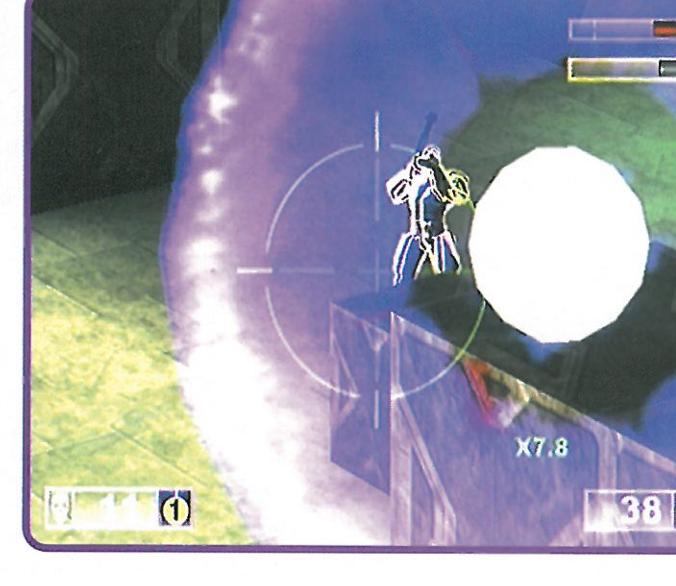






Todos los elementos que convirtieron la versión para PC de UNREAL TOURNAMENT en uno de los mejores *Shoot'em-up* 3D, han sido perfectamente recreados en esta versión para *PSX2*. Tan solo echaremos en falta un par de escenarios (los más cutres) y la doble textura de todos los elementos poligonales del juego.







Uno de los primeros títulos relevantes anunciados para ***PLAYSTATION 2*** al fin ve la luz. UNREAL TOURNAMENT comenzó su andadura en ***PS2*** como demostración de su capacidad gráfica, ya que EPIC GAMES aseguró que el motor del juego creado para PC podía ser «portado» a PS2 sin realizar apenas cambios; y por desgracia así ha sido. Aún no sabemos si la versión que aquí os mostramos será la final, pero de lo que sí estamos seguros es de que ***PLAYSTATION 2*** da para mucho más de lo que demuestra en UT. En lo que respecta a efectos gráficos y colorido, la mejora (sobre todo para mí, usuario de una VOODOO «Color Dithering» 3) es impre-



UNREAL TOURNAMENT

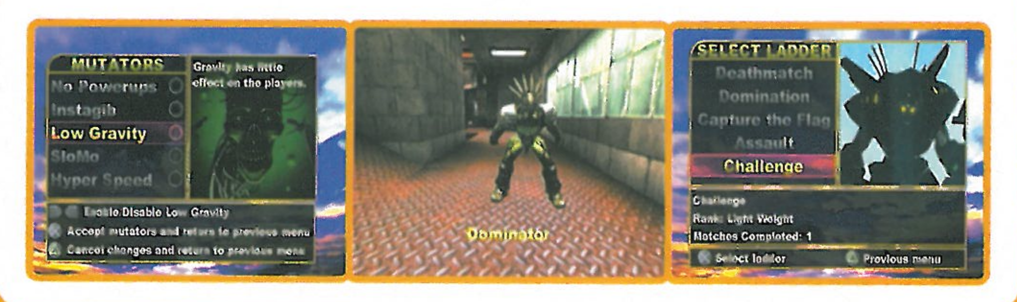


Sobre este texto y debajo de él podéis observar dos de las vistosas pantallas de carga que EPIC ha diseñado para amenizar las cortas esperas. La de arriba presenta la Captura de Bandera y la de debajo el modo Dominación.



¿Mejor que la versión PC?

Aunque gráficamente esta versión de UT no supere a la de un PC«normalito» (p.e. un Pentium II a 350 con una VOODOO 2) y el modo *multiplayer* haya sido suprimido, han sido añadidos ciertos elementos que lo hacen igualmente atractivo, sobre todo a la hora de competir en el modo historia para un solo jugador.



sionante, aunque la resolución de las texturas y el bajo *frame rate* no están a la altura de las circunstancias. A la hora de jugar notaremos algún que otro cambio notable, sobre todo porque la opción *multiplayer* se ha reducido a un *split-screen* para 2, 3 o 4 jugadores y a un versus para jugar conectando dos consolas a través del puerto i.Link. El modo Historia ha mejorado con respecto a la versión para PC, ya que han sido incluídos escenarios, modos y personajes secretos que sólo podremos descubrir a



medida que avanzamos en el juego. Otra de las novedades es el modo Desafío, en el cual, en lugar de enfrentarnos a los androides en un *Deathmatch* como en la versión PC, deberemos vencer a un solo personaje (no seleccionable desde el principio) en cada uno de los 5 escenarios de que consta. Todo lo demás se mantiene intacto con respecto a PC: modos de juego, mutadores e incluso controles, ya que podremos conectar un teclado y un ratón USB (algunos como los de iMac son incompatibles) y jugar como es debido; el sistema de control ha sido diseñado para que podamos jugar perfectamente con el mando, ya que automáticamente se activará un sistema de *auto-aim* que nos permitirá acertar en blancos imposibles. Esperemos que para la salida de UT en **España** EPIC haya podido solucionar el tema del *frame rate*, único punto deficiente en el único título capaz de competir con las versiones de HALF-LIFE y QUAKE para ***DREAMCAST***. **DOC**

Aunque el modo multijugador a través de Internet ha sido suprimido, podremos conectar dos *PS2* para jugar a dobles.

En el UT de *PLAYSTATION 2* no tendremos la posibilidad de personalizar a nuestro personaje, al contrario de lo que ocurre con la versión PC.





SUPER NUEVO PS2

Enero del 2001 parece ser la fecha definitiva para el lanzamiento europeo de **SILPHEED: THE LOST PLANET**, el gran matamarcianos de GAMEARTS para ***PS2***, que llegará a **España** de la mano del sello alemán SWING, bajo distribución de VIRGIN INTERACTIVE. En el suplemento ***PS2*** del pasado número ya os ofrecimos un extenso reportaje sobre este juego, uno de los mejores de cuantos han visto la luz por el momento en la flamante máquina de SONY. Heredero del mítico SILPHEED de ***MEGA CD***, **THE LOST PLANET** se divide en ocho fases de rabiosa mecánica *shoot´em-up* en las que el jugador toma control del caza *SA-77* Silpheed para enfrentarse a una legión de alienígenas y *final bosses* de todos los colores y pelajes. Es una pena que **SILPHEED: THE LOST PLANET** no llegue a tiempo para el mercado navideño, pero al menos nos ofrece la posibilidad de comenzar el año de una forma inmejorable. **NEMESIS**



GAMEARTS ha querido ofrecer a todos los usuarios de PS2 un matamarcianos a la antigua usanza, con una mecánica de disparo (de sólo tres botones) tan simple como adictiva.



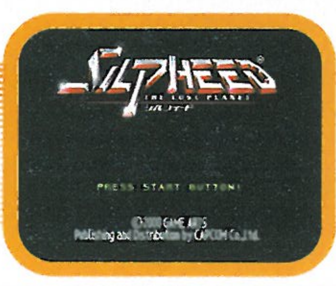
The Lost Planet rescata la mecánica del inolvidable Silpheed de Mega CD acompañándola del espectáculo gráfico que se espera de una máquina como PlayStation 2. Los jefazos son impresionantes.















Fases como la del combate entre las nubes os dejarán sin aliento, con todo un mar de transparencias envolviendo un final boss tan impresionante como letal.

SILPHEED: THE LOST PLANET



GAMEARTS explota el hardware de PLAYSTATION 2 para producir uno de los más espectaculares juegos de mechas vistos hasta la fecha. Y encima es tremendamente divertido a la hora de jugar.

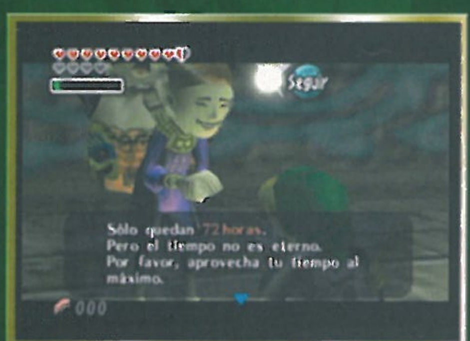
Junto al esperado SILPHEED: THE LOST PLANET, el mes de enero verá también el lanzamiento europeo de **GUN GRIFFON BLAZE**, la otra joya de GAMEARTS para ***PLAYSTATION2***, por obra y gracia de SWING y VIRGIN INTERACTIVE. Tras dos exitosas entregas para ***SATURN***, los *mechas* AWGS visitarán ***PS2*** en un *shoot´em-up 3D* de jugabilidad endiablada y gráficos sorprendentes, que jamás bajan de los 60 *fps*. A través de su vista en primera persona veréis desfilar por la pantalla los robots más sofisticados y letales, capaces de volar por los aires una población entera en cuestión de minutos. **Egipto**, **Grecia** o el mismísimo **Cabo Cañaveral** son algunos de los escenarios que ofrece este título, que vuelve a poner de manifiesto la superioridad de los japoneses a la hora de crear los más espectaculares y divertidos juegos de *mechas*. En poco más de un mes podrás echarle el guante a éste. **NEMESIS**

GUN GRIFFON BLAZE

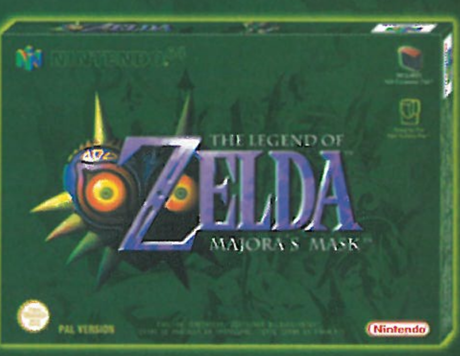




POR PRIMERA VEZ ZELDA EN CASTELLANO







El mundo está a punto de ser destruido por el poder maligno de la Máscara de Majora. Según la leyenda, este poder desde que es liberado, tardará tres días en destruir el mundo. Por eso el tiempo es clave en esta aventura y sólo dispones de 72 horas para recuperar la Máscara y evitar que la luna se estrelle contra la tierra de Talmina. Eres nuestra última esperanza. ¿Podrás conseguirlo?


ESTE JUEGO REQUIERE **EXPANSION PAK**

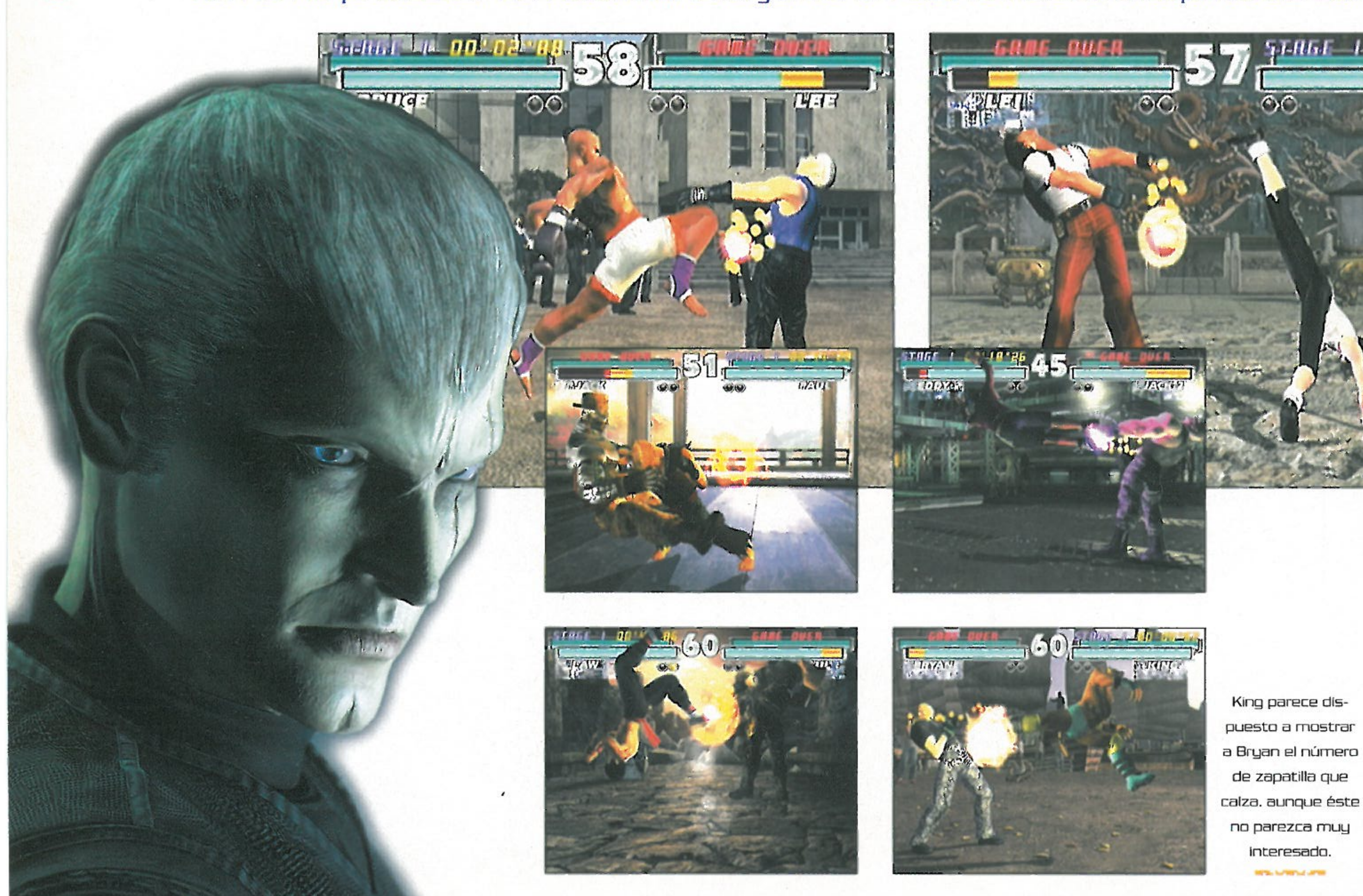


www.nintendo.es

formato • **cdrom** • compañia • **namco** • programador • **namco**

TEKKEN TAG TOURN

Por estas fechas, en 1995, **Namco** lanzaba en España el primer Tekken para PlayStation. Tras 5 años en los que la compañía japonesa lanzó otras dos increíbles entregas para PSX llega hasta nosotros **Tekken Tag Tournament** y lo hace, como no podía ser de otra manera, junto a PS2, la nueva máquina de Sony.



Aunque parezca que Jun está haciendo el pino en realidad lo que está haciendo es darle una patada en la boca a Lei.

King parece dispuesto a mostrar a Bryan el número de zapatilla que calza, aunque éste no parezca muy interesado.



NAMENT

género	beat´em up
vidas	energía
personajes	34
periféricos usb	no
memory card	420kb

gráficos. Si la versión japonesa ya hacía uso del mejor engine 3D que un sistema de entretenimiento doméstico era capaz de mostrar, esta versión PAL ha superado con creces al TTT nipón, aumentando la resolución de la imagen e incluyendo Full Scene Anti-Aliasing.

9'6

música - sonido fx. Como no podía ser de otra manera, el peculiar Techno que ha adornado la saga Tekken desde sus comienzos también hace aparición en este Tekken Tag Tournament. Lástima que Sanodg no haya compuesto ningún tema para la ocasión.

9'2

duración. Aunque, por regla general, los juegos de este tipo tan solo son «exprimibles» jugando a dobles, TTT posee una gran cantidad de variados modos que nos mantendrán jugando durante días. Si no tienes a nadie contra quien luchar, no te durará demasiado.

7'2

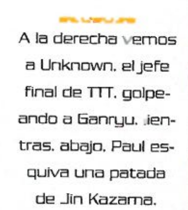
jugabilidad. O lo amas, o lo odias con todas tus ganas; así es Tekken. Los seguidores de la saga sabrán sacarle todo el jugo a TTT, mientras que los menos iniciados en la saga del puño de hierro lo verán complicado y se pasarán a títulos más sencillos como Dead Or Alive 2.

9'3

global. Tekken Tag Tournament no sólo es de uno de los mejores beat´em-up 3D de la historia, también, a nuestro juicio, es el título técnicamente más impresionante de todos cuantos han salido junto a PlayStation 2. Si no te gusta la jugabilidad «Tekken», réstale algún punto.

9'4

Si durante los últimos 5 años hemos disfrutado del que es probablemente el mejor *beat´em-up* en 3D de la historia en los 32 bits de SONY, ahora lo haremos en esta última entrega en la nueva máquina de la compañía japonesa. Con ***PlayStation 2*** se ha conseguido dar un salto cualitativo que notaremos desde la primera partida que juguemos a **Tekken Tag Tournament**. El entorno gráfico del juego ha sido mejorado ostensiblemente con respecto a las anteriores entregas aparecidas en ***PSX*** e incluso con respecto a la versión japonesa del juego, ya que la versión PAL hace un uso intensivo de *Full Scene Anti-Aliasing*. Pero no sólo el aspecto gráfico ha mejorado sino que además se han incluido muchos modos de juego diferentes, algunos nuevos como el *Tekken Bowl*, en el que podremos jugar una peculiar partida de bolos, y otros que ya aparecian en **Tekken 3** como por ejemplo el *Survival* o el *Time Attack*. El sistema de lucha ha cambiado, pasando del típico *versus* al modo Tag (dos contra dos), a través del cual podremos intercambiar entre personajes en cualquier momento e incluso realizar llaves conjuntas, aunque también



A la derecha vemos a Unknown, el jefe final de TTT, golpeando a Ganryu, mientras, abajo, Paul esquiva una patada de Jin Kazama.









tendremos la opción de jugar un uno contra uno, e incluso utilizar un *multitap* para jugar cuatro. Uno de los aspectos más importantes de **TTT** es la cantidad de luchadores que podremos seleccionar, un total de 34, (todos los personajes aparecidos en la saga excepto Gon y Boskonovitch que sólo aparecían en el **Tekken 3** de ***PSX*** y de Jack que aparecía en el primer **Tekken**, además de un jefe final nuevo llamado Unknown) que debere-

Mejor que en Japón

El único defecto posible del TTT japonés resultó ser la carencia de Anti-Aliasing, algo a lo que nos tenía acostumbrados DC. Por suerte, tanto en esta versión PAL como en la NTSC-USA ha sido implementado el vistoso Full Scene Anti-Aliasing.

mos ir consiguiendo a medida que vayamos acabando el juego. Si algún pero se le puede poner a **TTT,** ese sería la longitud de las secuencias finales, las cuales, a excepción de la de Unknown, son reproducidas por la consola en tiempo real (algo que desilusionará a los puristas de la saga) y cuya extensión no supera en ningún caso los 30 segundos. Estas secuencias podrán verse siempre que se quiera en una opción llamada *Theater Mode*, en la que también podremos escuchar la banda sonora del título de NAMCO en su totalidad. Os aseguramos que, de toda la hornada de juegos que han salido con ***PS2***, **TTT** es sin duda el más impresionante gráficamente; en lo que respecta a jugabilidad, si no te gusta la saga, es más de lo mismo. **MAL & DOC**







En este escenario es en el que más se nota la mejora gráfica que ha experimentado la versión PAL con respecto a la NTSC.





Modos de juego

Al igual que en Tekken 3 para Playstation, Tekken Tag Tournament incluye diversos modos de juego como la opción de luchar uno contra uno, el modo Time Attack, el Survival, el Team Battle, el modo Theater y el original Tekken Bowl.







formato • cdrom • compañía • e. arts • programador • e. arts

FIFA 2001

Tras Raúl, Morientes y Guardiola, en esta ocasión le ha llegado el turno a otro nombre ilustre de nuestro fútbol: **Gaizka Mendieta**. Con él, la exitosa **saga FIFA** muestra su aspecto más **espectacular** en el nuevo soporte de SONY.

Desde 1994 la saga FIFA se ha ido ganando a pulso una reputación dentro de los simuladores de fútbol. El paso de las consolas de 16 bits (***Mega Drive*** y ***Super Nintendo***) a los 32 bits (***Saturn*** y ***PlayStation***), supuso un importante salto en la calidad de la serie. Tras 5 versiones para la última consola se produce un nuevo salto que se traduce en un nivel sonoro similar (vuelve a contarse con los acertadísimos comentarios de **Manolo Lama** y **Paco González**) y en una notable mejora gráfica. La presentación general del juego ya deja entrever el cuidado con el que se ha realizado el programa, ofreciendo imágenes en continuo movimiento como fondo de unas opciones perfectamente traducidas al español.









PS2

género ▼ **deportivo**

ligas ▼ **15**

competiciones ▼ **5**

periféricos usb ▼ **-**

memory card ▼ **554kb**









Se vuelven a incluir cuatro cámaras, tal y como ocurría en FIFA 2000 para PLAYSTATION. En todas ellas puede modificarse tanto el ángulo de inclinación como el zoom.



gráficos. Gráficamente hay que destacar las secuencias y la animación de los jugadores. Visualmente el programa ofrece una calidad muy superior a las versiones para PlayStation, aunque no alcance el nivel de otros simuladores deportivos de la propia EA.

9'0

música - sonido fx. En el apartado sonoro lo más destacado son los impresionantes comentarios de Manolo Lama y Paco González. Sin duda, son los mejores en su género. Por lo que respecta a la música se incluyen varios intérpretes entre los que destaca Moby.

9'7



duración. Los diferentes niveles de dificultad incluidos en el programa presentan notables diferencias. Así, de la extrema sencillez se pasa a unos niveles de complicación que hacen que marcar un tanto sea una misión muy complicada. El contraste está demasiado marcado.

8'9

jugabilidad. El sistema de control es similar al de la última entrega de FIFA, aunque los movimientos son bastante más suaves. En lo que no hay ninguna duda es que estamos ante el número uno en cuanto a las competiciones, equipos y jugadores recogidos.

9'3

global. ELECTRONIC ARTS no ha caído en la tentación de crear un simulador de fútbol con el único condicionante de ser los primeros en cubrir este sector en PSX2. Han logrado un programa de calidad con respecto a las anteriores entregas, y además mantiene opciones muy interesantes.

9'2

Clubes y jugadores.



Dentro de los clubs se cuenta con 15 ligas más los principales clubs de otros países. Con respecto a FIFA 2000 (PSX) se incluye la liga austríaca, aunque desaparecen la turca, la brasileña y los clubs históricos. Los jugadores son reales, ofreciendo plantillas bastante actualizadas. El editor permite modificar su aspecto físico, así como determinadas características técnicas.





Las secuencias muestran los momentos más espectaculares del programa, destacando la animación facial.



La mejora gráfica del programa también queda patente con unas animaciones mucho más logradas y, sobre todo, gracias al aumento del nivel de los detalles con el que se reproducen los diferentes jugadores (especialmente en las secuencias). En este sentido, hay que destacar los magníficos juegos de luces. Con ellos se logra una perfecta recreación de las sombras que se producen en los terrenos de juego, en función de la hora en la que se celebra cada partido. Las mejoras gráficas también afectan al movimiento del balón, logrando desplazamientos mucho más suaves que los ofrecidos en las anteriores entregas de la saga. Esta circunstancia, supone una ayuda para la jugabilidad de todo el programa. Además, se respeta la configuración de botones empleada en la última versión de *PLAYSTATION*, lo que hace que el control no resulte extraño para los aficionados a FIFA. Se mantienen los regates especiales con los botones L y R introduciéndose una barra de energía para facilitar la potencia de los lanzamientos. Por otra parte, destaca la presencia de **Gaizka Mendieta** que sustituye en la promoción a figuras de la talla de **Guardiola**, **Morientes** o **Raúl**. En las opciones se vuelve a producir el derroche de posibilidades que caracteriza a la saga FIFA. Así, se cuenta con selecciones nacionales, con los clubs de 15 ligas y con los equipos más importantes de otros campeonatos. Todos ellos disponen de plantillas con enorme parecido físico a los jugadores reales. Las competiciones constituyen otro de los puntos fuertes del programa ya que, además de incluir las diferentes competiciones europeas, permiten la disputa de una temporada completa con varias competiciones en juego de forma simultánea. En definitiva, estamos ante una magnífica piedra de toque en la que se deja notar el trabajo de ELECTRONIC ARTS. **CHIP & CE**

El sistema incorporado para el control de los jugadores y la configuración del mando es similar a la empleada en la última versión para PlayStation.

Competiciones.

Un mundial de selecciones y dos competiciones de clubs. Una de ellas (CEC) esconde la liga de campeones de Europa, y la otra (EFA) recoge la copa de la UEFA. Además permite crear nuestras propias competiciones y disputar una temporada con varias competiciones simultáneas.

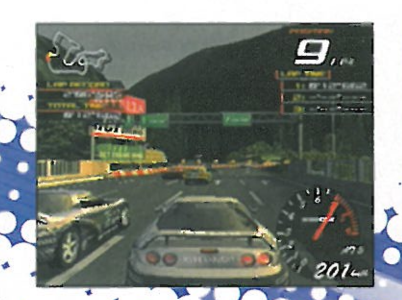


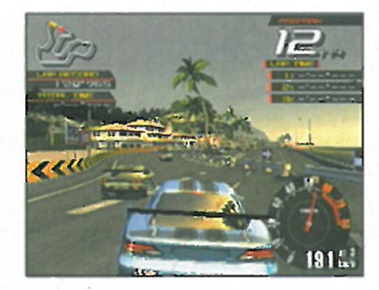
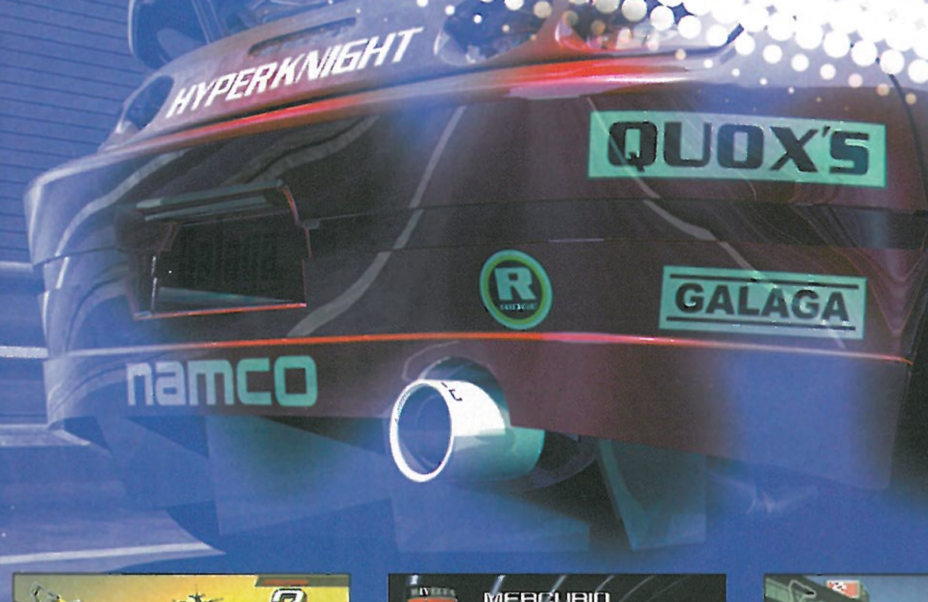


SEGA
LO DEMÁS
SON CARRERAS
DE SACOS.
Tokio, San Francisco y Londres, reconstruídas manzana a manzana. 40 deportivos reales, 250 circuitos y 28 km de reproducciones exactas de las tres ciudades… Hasta la fecha, ningún otro juego había alcanzado tanto realismo. Pero si en algo se diferencia MSR de los demás, es en su planteamiento: aquí no basta con conducir rápido, también se premia el estilo. Conduce con maestría y conseguirás *Kudos*, créditos con los que podrás cambiar de coche y conocer nuevos circuitos. Si te gusta conducir, elige MSR. Porque no es lo mismo conducir… que CONDUCIR.
MSR™
METROPOLIS STREET RACER
JUEGO EXCLUSIVO DE DREAMCAST
Dreamcast™
Up to 6 billion players
© SEGA CORPORATION, 2000 'SEGA AND DREAMCAST ARE EITHER REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF SEGA CORPORATION'

formato • cdrom • compañia • namco • programador • namco

RIDGE RACER V








PS2

Nació el mismo día que PS2 y sufrió la atenta e inquisidora mirada de todo el planeta. Pero como digno **representante** de la saga Ridge Racer demostró con las **sinuosas** curvas de su nueva diva Ai Fukami y la ensoñación **tecnológica** de sus creadores que sería líder del género durante mucho tiempo.



RIDGE RACER V vuelve a ser el mismo juego de conducción prefabricado de siempre. Un maravilloso homenaje sobre ruedas de una irrealidad tangible, alucinógena y embriagadora. Fue, es y será el mejor juego de coches imposible que ha dado a luz la ingeniería lúdica. **RIDGE RACER V** recupera la mágica jugabilidad de la primera entrega y la conjuga con las bondades técnicas del último capítulo de ***PLAYSTATION*** (RRT4) y el potencial, todavía virgen, de ***PS2***. NAMCO ha tejido la malla de su nuevo universo vectorial en forma de circuito urbano, y le ha dado el nombre de Ridge City. En él tendremos que acostumbrar nuestros sentidos a dosis de velocidad imposibles, a la dilatación de nuestra pupila sorprendida por los cambios de luz, a la recreación digital solar y nocturna más asombrosa que podáis imaginar, a los indescriptibles reflejos (aunque no en tiempo real) sobre la carrocería del vehículo y ante todo a la sublime experiencia de volar por sus circuitos una y mil veces. **RIDGE RACER V** es de esos títulos elegidos a los que podrías jugar de forma indefinida y que te atrapará con un cúmulo de sensaciones inenarrables. Con un mínimo de práctica **RRV** te inculcará la confianza

Las fuentes de luz que bañan los circuitos de Ridge City y que reproducen el día, la tarde y la noche, tienen un realismo asombroso.

Los Replays de RIDGE RACER V servirán de relajación entre carrera y carrera. Se puede elegir entre cuatro vistas y rotar la cámara.

género ▼ **conducción**
coches ▼ **15**
circuitos ▼ **7**
periféricos usb ▼ **no**
memory card ▼ **420kb**

gráficos. La recreación gráfica de Ridge City es soberbia y sirve como muestra para lo que nos espera en un futuro. El frame rate es estable y la sensación de velocidad perfecta. El diseño de los coches derrocha imaginación y talento. Solo se echa en falta el anti-aliasing.

9'2

música - sonido fx. Las 18 composiciones musicales arropan perfectamente el trepidante desarrollo de RRV. Las de Mijk van Dijk, Boom Boom Satellites y Sanodg son las mejores. Si optas por los FX serás testigo de una atmósfera rica en texturas sonoras.

9'4

duración. Completar todas las modalidades en los tres niveles de dificultad y descubrir todos sus secretos te garantizarán días y días de pura experiencia Ridge Racer. Su jugabilidad es tan alta que aún después de alcanzar todos los objetivos seguirás con él mucho tiempo.

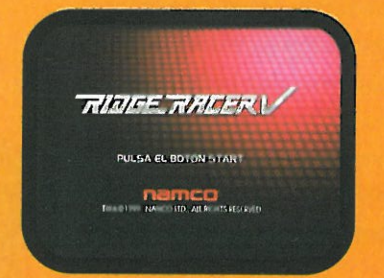
9'3

jugabilidad. Es el punto álgido de **Ridge Racer V** y la seña de identidad de toda la saga automovilística de NAMCO. Cuando en unas pocas partidas te hagas con el control de los vehículos (podrás elegir agarre o derrape), nada ni nadie podrá quitarte el mando de las manos.

9'5

global. Es el juego ideal para acompañar la compra de tu PS2 junto a Tekken Tag Tournament. NAMCO te transportará a un rico universo digital en el que serás testigo de todo tipo de sensaciones audiovisuales alucinógenas. **Ridge Racer V** es fantasía pura sobre cuatro ruedas.

9'3







Dependiendo del vehículo seleccionado el tipo de control para negociar las curvas será de Derrape o Agarre.

Modo Duelo.



Este modo está reservado para los que hayan batido todos los records totales y de vuelta en el modo Carrera Contrarreloj. La modalidad duelo oculta cuatro interesantes desafíos motorizados contra cuatro pilotos y sus bolidos de ensueño y un quinto reto, que se abrirá al completar los cuatro primeros, y en el que competiremos contra todos ellos en busca de la victoria.

necesaria para sentir bajo tu mando el poder y el control sobre la máquina. Creará en ti la sensación de urgencia necesaria para seguir devorando asfalto mientras eres testigo de una física imposible y una asombrosa colección de ensoñaciones digitales al servicio de la fantasía. **RRV** comienza con un catálogo básico de opciones y modos de juego, pero pronto, según vayamos sumando kilómetros y victorias en los modos Gran Premio y Carrera Contrarreloj, tendremos acceso a los extras, a modalidades ocultas como Duelo (que nos permitirá conseguir cuatro coches secretos si somos capaces de derrotar a sus pilotos), Prueba 99 (más de hora y media de juego), y la entrañable Pac Man. La banda sonora vuelve a contar con composiciones de *electro*, *hardcore*, *acid-techno* y *drum&bass* de incuestionable calidad firmadas por nombres tan insignes como Boom Boom Satellites, Mijk van Dijk o Sanodg. Los efectos de sonido se sitúan en los mismos márgenes de calidad y reproducen perfectamente los motores, la proximidad de vehículos, frenazos y todos los factores que afectan al sonido ambiental. A todo esto hay que añadir una intensa *intro*, *replays* de antología, un atractivo sistema de menús, un *music player* para disfrutar con la banda sonora, y también fallos como la no incorporación de *anti-aliasing* (TTT lo tiene) y un modo de dos jugadores infame. Pero más allá de lo que os he contado, por encima de cifras, datos y descripciones, hay dos palabras que definen perfectamente a todos los capítulos de esta saga y estas son jugabilidad pura. **RRV** y ***PS2*** han nacido para convivir juntos. **THE ELF & JASON**



Pac Man.

El secreto más preciado de Ridge Racer V es el modo Pac-Man, y no se manifestará en el menú Carrera hasta que hayáis acumulado más de 3.000 kilómetros. Si llegáis los primeros a meta en esta delirante carrera, podréis elegir el coche de Pac-Man y las motos de los cuatro fantasmillas para participar en otros modos de juego.







P.V.R.P. 2.475 Ptas.

Sumérgete en la aventura épica de *La Amenaza Fantasma.*
Visita como protagonista todos los alucinantes lugares del Episodio I,
donde jugarás un papel clave en todos los acontecimientos.

Eres un Jedi.

Empieza la Aventura.

STAR WARS
EPISODIO I
LA AMENAZA FANTASMA
PAL
VALUE SERIES VALUE SERIES VALUE SERIES
PlayStation

VALUE SERIES VALUE SERIES VALUE SERIES



TM



www.lucasarts.com/products/phantommenace
www.starwars.com

formato • cdrom • compañía • konami • programador • major

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

La popular **saga** de KONAMI da el salto a los **128 bits** de SONY con un programa a caballo entre las versiones de Nintendo 64 y PlayStation/PSone. En esta ocasión, lo más destacable es la interesante inclusión de **jugadores reales**.

Dentro del género futbolístico, la saga INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER se ha ganado un puesto de honor tras su paso, además de las consolas de 8 bits, por ***PLAYSTATION*** y ***NINTENDO 64***. Ante la aparición en el mercado japonés de ***PLAYSTATION 2*** la compañía nipona fue una de las primeras en liarse la manta a la cabeza y responder con **JIKKYOU WORLD SOCCER 2000**. El retraso en la aparición de la citada consola en Europa ha permitido a KONAMI un tiempo de oro para ir corrigiendo algunos defectos en la versión PAL. Para empezar se vuelve a la denominación habitual **ISS**, utilizada en todas las entregas europeas independientemente del soporte al que fueran dirigidas. También se cumple la tradición en la elección como protagonistas de las selecciones nacionales, incluyendo los combinados











Gráficamente hay una notable diferencia entre las versiones para PSX y este nuevo ISS. Las repeticiones permiten obtener imágenes realmente impresionantes.



Los menús, aunque teóricamente están traducidos al español, siguen presentando muchas palabras en inglés. Su diseño es bastante simple, al igual que ocurre con la intro.





PS2

SUPERSTAR SOCCER

OCCER

género ▼ **deportivo**

equipos ▼ **selecciones**

competiciones ▼ **5**

periféricos usb ▼ **no**

memory card ▼ **670KB**

gráficos. Afortunadamente se superan las ralentizaciones de la versión nipona. Las animaciones de los jugadores son similares a las empleadas en anteriores versiones de ISS para N64. Destacar los espectaculares primeros palmos en las repeticiones y animaciones.

9'1

música - sonido fx. KONAMI sigue resistiéndose a incorporar profesionales para los comentarios. La traducción ya es algo, aunque no tienen comparación con la saga FIFA, una vez más su competidor más directo. La música se limita a acompañar.

8'4

duración. Los distintos grados de dificultad suponen importantes diferencias a la hora de controlar totalmente el juego. En este sentido el programa esta más cerca de la versión de PSX. Algunos de los retos del modo de escenarios son casi una misión imposible.

9'1

jugabilidad. Hay una mezcla entre las versiones de PSX y N64. Aunque se llega al área más fácilmente, no es tan realista como las entregas de PSX. La introducción de jugadores reales era algo que venían pidiendo a gritos los aficionados a esta saga.

9'0

global. El nuevo programa de KONAMI supone una mezcla entre las versiones de ISS para N64 y PSX. Aunque la jugabilidad no llega a ser redonda, las diferencias gráficas marcan un salto de calidad que va acompañado, por fin, por la inclusión de jugadores reales.

9'0

Secuencias.

Las secuencias incluidas muestran la cara más espectacular del apartado gráfico. En este sentido las celebraciones de los goles y los prolegómenos de los partidos son los momentos estrella. En las mismas, no hay que perderse el detalle con el que se han recreado los jugadores, especialmente las impresionantes animaciones faciales.

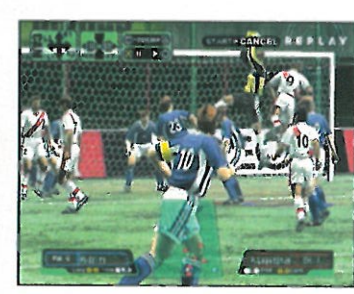






sub-23. En este sentido se echan de menos los clubs que aparecieron dentro del modo «master» en las últimas entregas de *PLAYSTATION*. Donde si se produce una agradable sorpresa es en los jugadores que, por primera vez en nuestro mercado, son reales. Con ello se aprueba una de las asignaturas pendientes de este programa





con respecto a la saga FIFA, su eterna competidora. Sin embargo, donde **INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER** no termina de convencer es en el desarrollo de los partidos sobre el terreno de juego. Así, las animaciones de los jugadores muestran muchas







El sistema de iconos utilizado en los penaltis, córner y faltas es similar al utilizado en las versiones de N64.



similitudes con respecto a las de las versiones de ***Nintendo 64***, mientras que el ritmo de juego es mucho más pausado, acercándose a las entregas para ***PlayStation***. Esta extraña mezcla hace que el programa no llegue a satisfacer completamente a los partidarios de ninguna de las anteriores versiones. A pesar de ello, el sello de KONAMI sigue presente en muchas de las fases del juego.

Además, se ha respetado la misma configuración de mando utilizada en las entregas de ***PlayStation***, a diferencia de lo que ocurría con la versión nipona. En cuanto a las opciones, se recogen las competiciones habituales, un completo editor y el modo Escenario. El mismo se basa en partidos de la última Eurocopa, incluyendo retos a superar basados en situaciones reales. Por lo demás, se han traducido los menús y se ha introducido alguna mejora en las, un poquito sosas, pantallas de opciones incluidas en la versión japonesa. En cuanto a los comentarios de los partidos, KONAMI sigue ajena a la tendencia, cada vez más generalizada, de incluir periodistas famosos, aunque por lo menos los ha traducido a nuestro idioma. CHIP & CE



Entre las opciones se encuentran los diferentes escenarios que, clasificados en grupos según su dificultad, reproducen partidos de la última Eurocopa.

Jugadores reales.

Hasta ahora sólo las entregas centradas en la liga japonesa tenían jugadores reales. Ahora, por primera vez en toda la larga de ISS, los usuarios de la versión PAL pueden disfrutar con las estrellas que integran las selecciones absolutas y sub-23. Además se incluye un completo editor capaz de colorear hasta las botas.

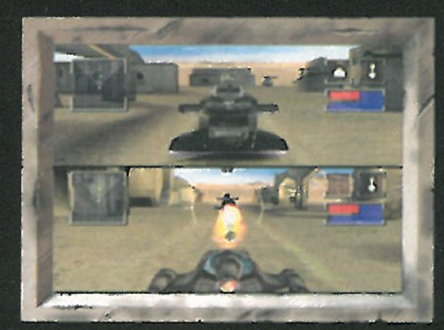


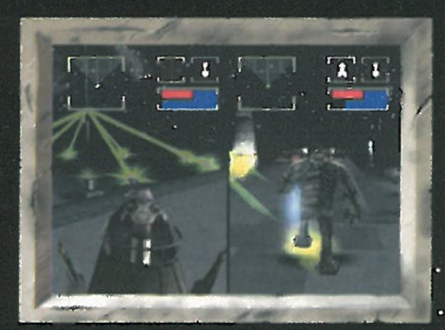


Mientras la Guerra Civil se mantiene con furia en la Galaxia ¡PLAF! en el espacio ¡CRAC! los malvados señores Hutt continúan prosperando en el caos ¡PUMBA! controlando la mayor parte de las operaciones de juego y contrabando ¡RAS! de la galaxia ¡BANG! jabba el ¡PAM! HUTT que obtiene ya ¡PLOF! significativas ¡PUMBA! ganancia ¡BANG! apostando en las famosas carreras de vainas. Ha decidido organizar ¡CRAC! su propia y peligrosa carrera clandestina ¡PUM! para aumentar sus beneficios. Conociendo ¡PLAF! la sed de acción del público, recibe ¡BANG! el evento clandestino más brutal jamás visto...

STAR WARS™ DEMOLITION™







EL combate de vehículos sin límites contra la peor escoria
y vileza que el universo puede mostrar.
Aplástalos, despedázalos y mándalos a una galaxia muy, muy lejana.







ACTIVISION®



formato • **cdrom** • compañía • **friendware** • programador • **rage**

WILD WILD RACING



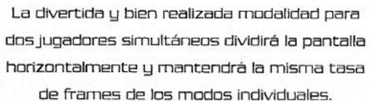
El mes pasado hablábamos de una promesa para **PS2** llamada **Wild Wild Racing**. Ahora estamos ante toda una realidad y posiblemente el mejor juego de **conducción** de esta consola junto al inalcanzable Ridge Racer V.











La divertida y bien realizada modalidad para dos jugadores simultáneos dividirá la pantalla horizontalmente y mantendrá la misma tasa de frames de los modos individuales.

género ▼ **conducción**
coches ▼ **11**
circuitos ▼ **5**
periféricos usb ▼ **no**
memory card ▼ **68kb**

gráficos. El modelado y la física de los vehículos son brillantes y se adaptan magistralmente al terreno. Tiene realistas efectos para recrear nieve, lluvia y luz solar en diferentes momentos del día. La tasa de frames es estable y la sensación general es de solidez.

8'9

música - sonido fx. Una serie de composiciones techno, drum&bass y electro ambientan adecuadamente menús y competiciones. Durante la carrera es aconsejable dar prioridad absoluta a los logradísimos efectos de sonido de los vehículos y a los ambientales.

8'8

duración. Conseguir todos los secretos, coches, circuitos y mejoras os puede llevar mucho tiempo. Tendrás que completar los modos campeonato, reto y contrarreloj en los tres modos de dificultad. La modalidad para dos jugadores también prolongará su vida.

9'1

jugabilidad. La conducción es tan intuitiva, exigente y satisfactoria, y la física de los coches tan real, que jugar es un auténtico placer. La curva de dificultad es adecuada. Completar el nivel profesional y conseguir el oro en los retos requerirán mucha práctica.

9'0

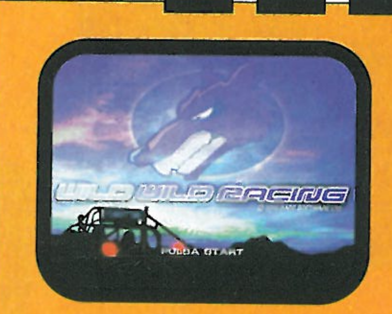
global. WWR es un sólido, completo y divertido juego de conducción. Tiene las dosis de calidad y cantidad apropiadas en todos sus apartados, conformando uno de los títulos más equilibrados de PS2. Si te gustan los juegos de este género, consíguelo junto a Ridge Racer V.

9'0

Creo que es lo mejor que se puede decir de **Wild Wild Racing**. La notable calidad de todos y cada uno de sus apartados le convierten en uno de los más sólidos representantes del actual catálogo de ***PS2***. Los programadores de RAGE han sabido crear el escenario y los protagonistas adecuados para su ópera prima en los 128 *bits* de SONY. La puesta en escena está formada por cinco circuitos de gran longitud y un variado y estudiado diseño, animados por la convincente aparición de fenómenos atmosféricos y fuentes de luz que recrearán diferentes momentos solares del día. Un apartado tan sólo criticable por la perceptible creación del escenario ante nosotros y algún que otro altibajo en la casi siempre estable tasa de *frames*. Los protagonistas de la obra están representados por nueve vehículos *off-road*, de los cuales sólo contaremos con tres en un principio, a los que habrá que sumar dos artefactos secretos más, que respetan con extrema pulcritud las leyes de la física y se adaptan al irregular terreno de forma prodigiosa. Al princi-



Al principio sólo contaremos con tres coches, pero si completamos el modo Reto conseguiremos los ocho restantes.






En el nivel de dificultad más fácil competiremos contra tres vehículos, en el intermedio serán cuatro y en el último cinco.

pio os parecerá que no tenéis control sobre ellos, pero a las pocas partidas comenzaréis a utilizar correctamente el botón del círculo para derrapar y a negociar correctamente todos los obstáculos naturales y artificiales del terreno, hasta lograr una conducción intuitiva, exigente y a la vez gratificante. Del argumento de la representación de RAGE se encargan los modos de juego, todos ellos lo suficientemente variados y entretenidos como para dedicarles un capítulo aparte. Además de los clásicos Carrera Rápida, Campeonato y modo de dos jugadores, se suman con meridiana entidad el modo Contrarreloj y sin duda la estrella del lote: el modo Reto. Ir completando estas dos últimas modalidades a medida que participamos con éxito en el modo campeonato nos abrirá las puertas a vehículos secretos, mejoras mecánicas en nuestro *off-road* y a nuevos retos que pondrán a prueba nuestra habilidad al volante. La banda sonora cumple sin ser brillante, y los efectos sonoros recrean con gran elocuencia toda la parafernalia auditiva de una competición *off-road* (motor, colisiones, amortiguación...) y el cuidado entorno audio que ambienta los escenarios. En el plano negativo tan sólo se podría hablar de cierta pulcritud en los escenarios y una pequeña sensación de vacío al quedar descolgados del resto de competidores, pero eso también se debe a la gran extensión de los circuitos. Todo lo demás es digno de una creación de 128 *bits*. RAGE ha sabido crear uno de los títulos más sólidos del catálogo de ***PS2*** y desde aquí se lo recomiendo a toda esa legión de futuros y afortunados poseedores de la consola. **THE ELF**





El modo Reto.





Es el modo más divertido del juego y la llave para conseguir más coches, mejoras en la mecánica y nuevos retos. Está dividido en tres pruebas diferentes: Búsqueda (encontrar por un circuito todas las letras que forman la palabra del coche en un tiempo marcado); Habilidad (conducir un balón gigantesco hasta la línea de meta) y Trucos (pruebas de habilidad con tiempo limitado). Serás premiado con oro, plata o bronce.

Coches secretos.

Si obtenemos la medalla de oro en las tres modalidades (Búsqueda, Habilidad y Trucos) de los primeros cinco Retos, participaremos en el Reto Wild Wolf. Si lo superamos conseguiremos el coche más equilibrado del juego: Wild Wolf. La furgoneta de helados y el platillo volante completan la lista de coches secretos.







RAYMAN 2 PARA
RAYMAN 2
THE GREAT ESCAPE
Ubi Soft
PAL
PlayStation
¿AÚN NO TE HAS RAYMANIZADO?
RAYMAN
WWW.RAYMAN2.COM
Ubi Soft
© 2000 Ubi Soft Entertainment y PlayStation son marcas registradas de sus respectivos propietarios

formato • **cd rom** • compañía • **infogrames** • programador • **midway**

READY 2 RUMBLE ROUND 2

Los pintorescos púgiles de Ready 2 Rumble abren el telón del género del **boxeo** en **PlayStation 2**. Un programa de indudable calidad gráfica y con mucho sentido de humor.



boxeadores
La personalidad de los púgiles es el aspecto más destacado de un juego. Su imagen se adapta perfectamente a su comportamiento sobre el cuadrilátero. Entre los debutantes se encuentran Shaquille O'Neal y Michael Jackson.

carrera
La mayoría de las pruebas de entrenamiento del modo carrera consisten en minijuegos de sincronización y memoria.

Hace algo menos de un año, **Ready 2 Rumble** fue el primer programa de boxeo en llegar hasta ***Dreamcast***. Ahora, la segunda parte del mismo título, se convierte en el primer título en su genero para los 128 *bits* de SONY. Hay que señalar que la primera parte fue versionada para ***PlayStation***, con algunas modificaciones en los púgiles incluidos en la versión de ***Dreamcast*** y con las limitaciones gráficas propias de la consola. Sin embargo, en esta ocasión la capacidad del nuevo soporte se SONY hace posible desplegar toda la calidad del programa original, logrando una recreación de los boxeadores realmente impresionante. Precisamente, la característica más destacada del programa es la acertada elección de los boxeadores. Dentro de los 20 personajes incluidos se mezclan algunos veteranos con debutantes, entre los que destacan **Shaquille O´Neal** y **Michael Jackson**. De esta forma se pueden ver todo tipo de personalida-

MBLE
UND 2









des, cada una de ellas adaptada a su estilo pelea (desde el boxeo rocoso de **Boris Knckimov** hasta la agilidad de **Lulu Valentine**). Además, se incluyen *combos* y golpes personalizados a lo que se une la posibilidad de aumentar la potencia reuniendo las letras de la palabra «rumble», cuyo poder ha sido ampliado. Esta circunstancia se une a sus estrafalarios atuendos (unos llevan sombrero, otros camisetas, otros van descalzos) para ofrecer una concepción más cercana al *arcade* que a la simulación. Sin embargo, incluye un modo campeonato en el que se recoge la carrera de un púgil, desde su entrenamiento hasta la lucha por el título mundial. Como novedades incluye un par de opciones (torneo y batalla) cuya aportación es prácticamente inapreciable. La personalidad de los personajes sigue soportando el peso del programa. **CHIP & CE**

género	deportivo
vidas	3 (arcade)
competiciones	4
periféricos usb	no
memory card	59kb

gráficos. La capacidad gráfica de la consola queda patente con el impresionante diseño de los boxeadores, las animaciones faciales y las diferencias en su comportamiento sobre el ring. Los gráficos de la anterior versión para **PSX** han sido ampliamente superados.

9'2

música - sonido fx. La música muestra una pegadiza melodía en la misma línea de la anterior versión. En el sonido destacan los comentarios del presentador **Michael Buffer** y los gritos y provocaciones de cada púgil.

8'6

duración. El control de los golpes sencillos no lleva demasiado tiempo, pero para conocer cada uno de los movimientos especiales son necesarias bastantes horas de juego. El modo más atractivo es el de campeonato.

8'6

jugabilidad. El programa tiene un componente arcade muy elevado, tal y como se pone de manifiesto en el aspecto de los boxeadores. El humor que rodea todo el juego es otro de los aspectos fundamentales del programa.

9'1

global. La conversión de la primera parte de Ready 2 Rumble no pudo demostrar sus cualidades en **PSX**. La aparición de esta segunda entrega para **PlayStation 2** permite mostrar en toda su esencia la calidad gráfica de unos personajes que son lo mejor del programa.

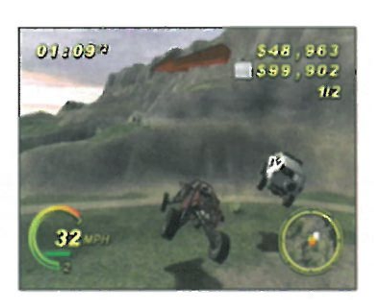
9'1





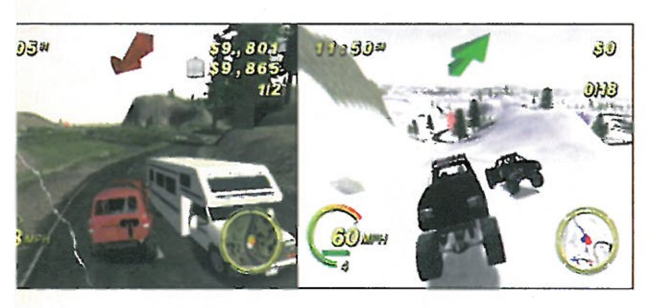
formato • cdrom • compañía • rockstar • programador • angel studios

Los creadores del **célebre** Midtown Madness de PC nos meten ahora en la piel de un **contrabandista** y su particular odisea para introducir la **mercancía** en el país ante el **acoso** de las fuerzas policiales y las otras mafias del contrabando. Smuggler´s Run se podría calificar como el **cruce** perfecto entre Driver y The Dukes Of Hazzard.



SMUGGLER'S RUN

De entre los 24 títulos que acompañarán el lanzamiento de ***PS2***, **SMUGGLER´S RUN** es uno de los que más dará que hablar en los próximos meses. Sus creadores, ANGEL STUDIOS, han rescatado parte de la mecánica de su MIDTOWN MADNESS para crear el juego definitivo de «Policías y Ladrones» (en este caso contrabandistas), situando la acción nada menos que en tres vastos escenarios de 15 millas cuadradas cada uno, repletos de montañas, casas, ríos y bosques. Necesitarás casi ocho minutos de conducción ininterrumpida para viajar de un extremo a otro del mapeado, mientras te conviertes durante unas horas en el más osado de los contrabandistas. Las fuerzas del orden, representadas por la policía local, el ejército e incluso la propia CIA, serán tus grandes enemigos, junto a las mafias rivales, durante las 35 fases que componen el modo principal de juego, *Smuggler´s Mission*. En él se aglutinan pruebas de todo tipo, desde simples carreras frente a otros pilotos hasta el rescate de alijos de contrabando en dura pugna con los clanes rivales y la acción de los coches de la policía. La inteligencia artificial de las fuerzas del orden es uno de los aspectos que más llenan de orgullo a los creadores de **SMUGGLER´S RUN**, y es que si creías que los «polis» de DRIVER eran du-





SMUGGLER´S RUN es tan adictivo como variado... Podrás participar en carreras o tirarte al monte en busca del contrabando.



La policía de fronteras no se corta un pelo a la hora de tratar con contrabandistas. Irán a por ti hasta destrozar tu coche.

PS2

R'S
RUN

género	conducción
vidas	1
fases	35
periféricos usb	no
memory card	333kb



Aunque siempre acaban por ponerse de pie, podrás atropellar tanto a peatones como a todo tipo de fauna animal.



Incorpora dos modos de juego además del principal, incluyendo uno que permite visitar los escenarios con total libertad.

El juego incluye la posibilidad de que dos jugadores participen simultáneamente en el «honorable» oficio del contrabando.

Smuggler's Run incluye seis clases de vehículos: desde buggies hasta coches de rallies y vehículos militares.









Niños, no hagáis esto con el coche de papa. Aparcar en la vía del tren puede traer graves consecuencias.

gráficos. Las texturas de los coches no son una maravilla, pero la calidad y el realismo de los escenarios elevan a Smuggler's Run a lo más alto. Jamás has visto un juego con tal sensación de profundidad, con la totalidad del escenario siempre presente ante tus ojos.

9'0

música - sonido fx. A un juego de persecuciones como éste le hubiera sentado mejor una banda sonora tipo The Dukes Of Hazard o algo de Hard Rock, en lugar de la colección de melodías Techno que ofrece. De gran calidad, pero no pegan ni con cola.

8'2

duración. El modo principal, aunque adictivo y emocionante hasta el final, ya no ofrece el mismo interés una vez que superas todas las fases. Por suerte, cuentas con los diversos modos «melee» que aseguran muchas risas y la destrucción de cientos de coches.

8'9

jugabilidad. Es imposible jugar dos minutos con Smuggler's Run y no caer hechizado ante su fantástico sistema de control y lo adictivo de su desarrollo, con la policía tostando tu coche mientras saltas de montaña en montaña en busca del contrabando.

9'2

global. Incluso dejando al margen sus inconmensurables gráficos, Smuggler's Run sigue siendo un juegazo, y una de las mejores opciones para inaugurar de una forma inmejorable tu PS2. Es divertido, vertiginoso, y los escenarios están a años luz de cualquier otro juego.

9'0





Ver pasar el tren por los escenarios Mountain o Snow es un puro espectáculo... como todo el resto del juego en general.





ros, deberías ver en acción a «la madera», capaces de trepar por las colinas más empinadas y lanzarse como obuses contra la carrocería de tu coche, que irá despedazándose hasta convertirse en un triste bastidor y un motor. Junto al modo principal, **Smuggler´s Run** ofrece otros más sencillos y directos, con la participación simultánea de todos los contrabandistas (al estilo Twisted Metal), y un modo libre, bautizado como *Joyride*, en el que podrás explorar cada escenario con total libertad. Si piensas que Driver es la máxima expresión en locura automovilística, debes probar este juego. **NEMESIS**



15 millas cuadradas

Es la distancia que cubren cada uno de los tres escenarios (Forest, Desert, Snow) que componen **Smuggler´s Run**. Además de por sus descomunales dimensiones, la orografía del juego sorprende por la nitidez con que se muestran los puntos más alejados, incluso aquellos situados a muchas millas de distancia, con un detalle casi fotográfico. Estamos ante una nueva dimensión de juegos, que acabarán por fin con el maldito efecto niebla y esa manía de generar el escenario a dos palmos del jugador.



Servicio Atención al Cliente
902 15 23 18
atencion_cliente@confederacion.com



Servicio Atención al Cliente
902 15 23 18
atencion_cliente@confederacion.com

www.confederacion.com

¿Vas dejando huella?



Ven a Confederacion

[Es tu destino]

ALCALÁ DE HENARES
C/ Mayor, 58
Tel.: 918 802 692
area51@confederacion.com

ALCOBENDAS
C.C. Picasso, Local 11
C/ Constitución, 15
Tel.: 916 520 387
pegaso@confederacion.com

BENIDORM
C/ Tomás Ortuño, 80
Tel.: 966 806 982
templarios@confederacion.com

GIRONA
C/ Emili Grahit, 63-67
Tel.: 972 224 729
rocket_factory@confederacion.com

LOGROÑO
Avda. Doctor Múgica, 6
Tel.: 941 287 089
vastagos@confederacion.com

MADRID-Callao
C/ Preciados, 34
Tel.: 915 238 011
recios@confederacion.com

MADRID-Moncloa
C/ Meléndez Valdés, 54
Tel.: 915 500 250
deimos@confederacion.com

MÁLAGA
Pº de los Tilos, 30
Tel.: 952 362 856
raptors@confederacion.com

MÓSTOLES
Avda. Portugal, 8
Tel.: 916 171 115
rebel_moon@confederacion.com

PAMPLONA
C/ Iturrama, 28 (trasera)
Tel.: 948 198 031
hackers@confederacion.com

SAN SEBASTIÁN
Avda. Isabel II, 23
Tel.: 943 445 660
shogun@confederacion.com

VALENCIA
C/ Ribera, 8
Tel.: 963 940 311
falcons@confederacion.com

Para jugar en Internet
msn confederación
www.msnconfederacion.com

PRÓXIMAS APERTURAS: BARCELONA, MOTRIL, PALMA DE MALLORCA, PAMPLONA
NUEVAS FRANQUICIAS: 917 791 304 y expansion@confederacion.com

PRESENTA ESTE CUPÓN Y TENDRÁS 1/2 HORA


JUEGO


OFERTA VÁLIDA HASTA EL 31/12/2000

formato • **cdrom** • compañía • **EA** • programador • **EA**

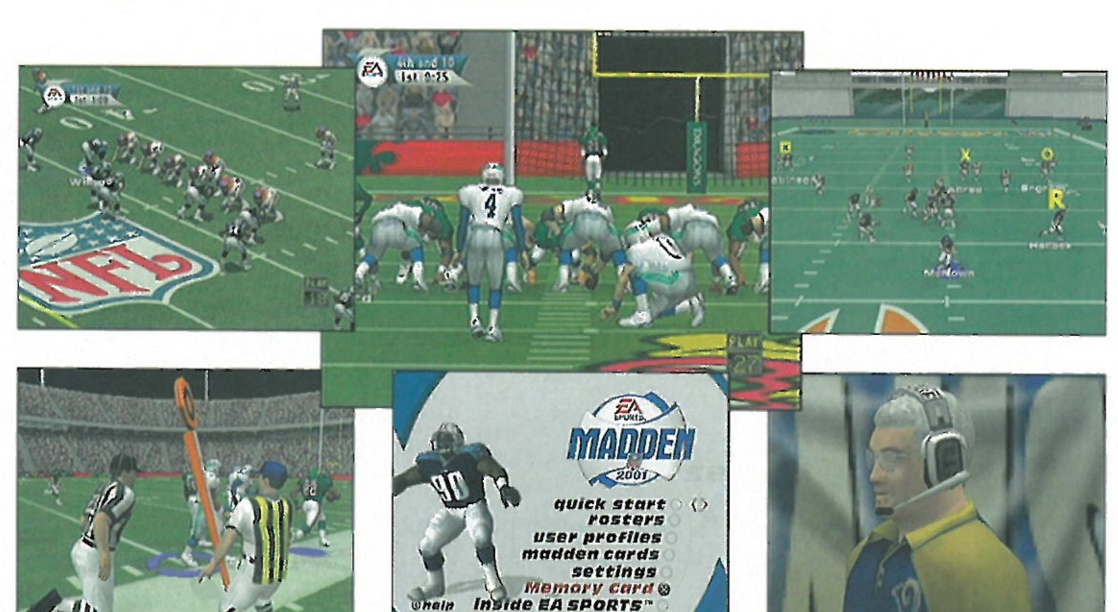
MADDEN 2001







La entrega de **Madden** para PlayStation 2, convierte el fútbol americano en todo un **espectáculo**. El apartado gráfico le convierte en uno de los mejores títulos que acompañarán a la consola de SONY en su nuevo lanzamiento. Además, incluye a los Barcelona Dragons.



El fútbol americano constituye uno de los pilares básicos de los lanzamientos deportivos de ELECTRONIC ARTS. Para ello utiliza la figura del comentarista deportivo **John Madden**, que ha dado nombre a esta saga desde principios de la década de los 90. En todo este tiempo las diferentes versiones han ido evolucionando al mismo ritmo que las consolas. Sin embargo, ha mantenido dos aspectos inamovibles; el sistema de juego y la inclusión de los equipos de la NFL. **MADDEN 2001** para ***PLAYSTATION 2*** sigue en esta misma línea aunque ofreciendo un renovado aspecto gráfico, que lo lleva más lejos que cualquier otro simulador de fútbol americano aparecido hasta ahora. Las texturas con las

PS2

que se reproducen los jugadores, las superficies y elementos que rodean los campos, los juegos de luces adaptados a la hora de los partidos y las fluidas animaciones convierten el juego en todo un espectáculo. Si nos fijamos en las repeticiones, el resultado es aún mejor, recogiendo una increíble expresividad facial. En cuanto al sistema de juego, se mantiene el esquema clásico, aunque los menús de elección de jugadas se hacen más vistosos al incluir una ventana con imágenes. La jugabilidad se ve afectada por una recreación del comportamiento de los jugadores aún más real, lo que supone algunas diferencias con otras versiones. Para el mercado español cuenta con el reclamo de los Barcelona Dragons junto a los equipos de la NFL. En cuanto a las opciones tampoco se han escatimado esfuerzos ya que se vuelven a contar con todas las incluidas en las versiones de **Madden 2000** tanto para ***N64*** como para ***PSX***. Entre ellas destaca el modo «Madden Challenge», que permite obtener una serie de elementos ocultos. **CHIP & CE**

Entre los equipos incluidos en Madden, además de los integrantes de la NFL, se encuentran los Barcelona Dragons.



género	**deportivo**
equipos	**NFL + europeos**
competiciones	**4**
periféricos usb	**no**
memory card	**1032kb**

gráficos. En la línea de los simuladores deportivos que están apareciendo para PlayStation 2, los gráficos marcan una notable diferencia con las versiones aparecidas para otras consolas. En este programa la calidad gráfica está por encima de la media.

9'5

música - sonido fx. La música aparecida en la intro y durante algunos menús tiene el rap como ritmo predominante. En los efectos de sonido destacan los comentaristas que narran los partidos. Los gritos del público y de los jugadores hacen el resto.

8'9

duración. Tradicionalmente los simuladores de fútbol americano presentan una notable dificultad para controlar todas las facetas del juego. La variedad de jugadas y tácticas hacen que el juego pueda ser prácticamente eterno si se quieren dominar todas las facetas.

9'2

jugabilidad. El programa es un simulador en el que se trata de recoger todo el realismo del fútbol americano. Las jugadas básicas son sencillas, aunque también hay acciones bastante complicadas. En las opciones se recogen todas las ofrecidas en Madden 2000.

8'9

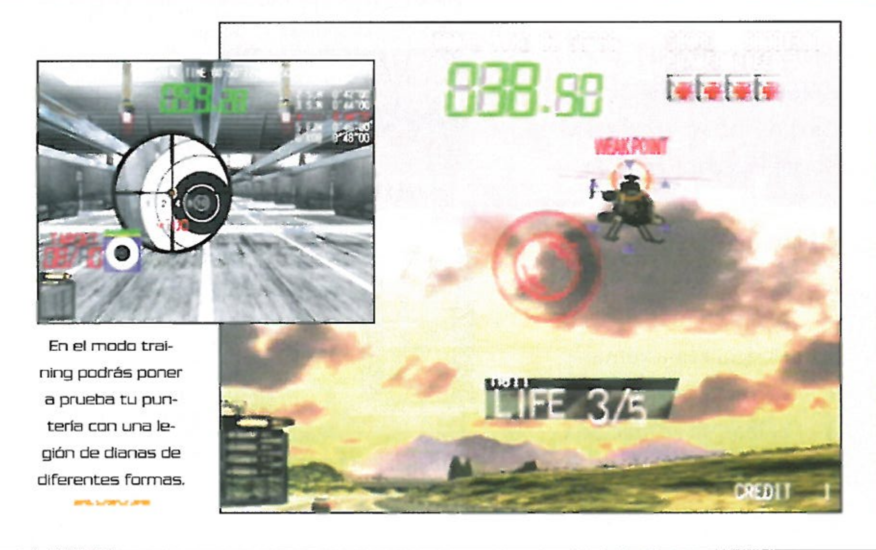
global. Aunque el fútbol americano no cuenta con demasiados aficionados fuera de Estados Unidos, el nuevo aspecto gráfico de Madden 2001 es una ocasión de oro para acercarse a este tipo de simuladores. gráficos de lujo y todo tipo de opciones son sus puntos fuertes.

9'2

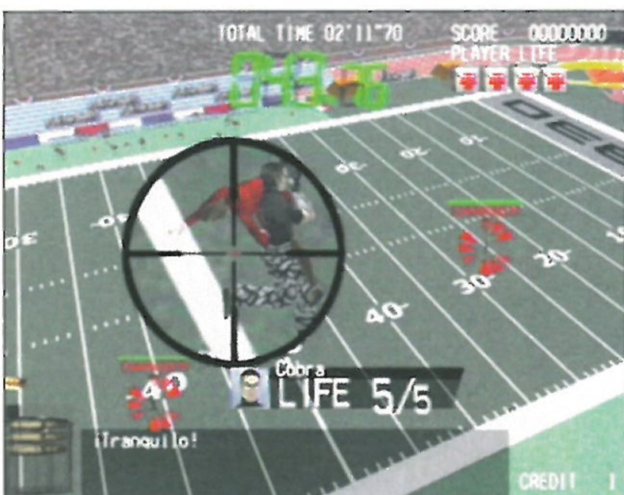




formato • **cdrom** • compañía • **konami** • programador • **konami**



En el modo training podrás poner a prueba tu puntería con una legión de dianas de diferentes formas.



SILENT SCO

Pese al **mazazo** que supone no poder utilizar el **rifle** con mirilla LCD de la recreativa (o cualquier otra pistola), en Konami han logrado salir **airosos** de la situación con una conversión que **supera** a la coin-op no sólo en gráficos, sino en **opciones** y modos de juego.



Konami ha incluido todos los tipos de juego de la recreativa original y además el nuevo modo training.

género ▼ **arcade**

vidas ▼ **3**

fases/eventos ▼ **14**

periféricos usb ▼ **no**

memory card ▼ **80 kb**

Las fases nocturas son las más complicadas. La mira infrarroja es tu única ayuda para detectar a los enemigos.



El cuidado menú de opciones te permite variar desde el nivel de violencia del juego hasta su contenido erótico .

Al final de la primera fase podrás elegir el tipo de final boss al que deberás enfrentarte. La decisión no es fácil.

PE

No nos engañemos. Cualquiera que haya echado al menos una partida a la recreativa de **Silent Scope** se hará una idea del palo que significa cambiar el rifle con mirilla *LCD* por el pad de control de ***PS2***. KONAMI ha logrado solventarlo mediante un ingenioso sistema en el que el jugador oculta y hace visible el visor del rifle a su voluntad, pero está claro que la sensación y la jugabilidad no es la misma. Es el único inconveniente de este Silent Scope doméstico, que como contrapartida ofrece nuevos modos de juego que ayudan a mantener el interés una vez que se ha superado el modo Historia. Además, al ser ***PS2*** una máquina infinitamente más potente que el *hardware* de la *coin-op*, KONAMI ha mejorado los gráficos (especialmente las texturas). Al menos de lo que no se pueden quejar los usuarios ***PS2*** es de la precisión del *joystick* analógico a la hora de mover la mirilla, sobre todo en comparación con el Silent Scope de ***Dreamcast***, en el que apuntar es un completo suplicio. Viendo la popularidad de la recreativa, lo divertido y adictivo de su mecánica y lo atractivo de sus gráficos, se hace aún mas inexplicable la decisión de KONAMI de no fabricar, ya no un rifle, sino al menos una pistola para disfrutar como se merece de este simulador de francotirador, ya que ni siquiera permite utilizar un ratón *USB* (que habría simplificado bastante la tarea de jugar). Si no te importa verte obligado a jugar con pad llegarás a disfrutar, y mucho, con **Silent Scope**, mientras liquidas terroristas desde lo alto de una azotea, en plena persecución por una autopista o con un estadio de fútbol americano, hasta los topes de espectadores, como escenario. Claro que imagínate lo que hubiera sido disfrutar de él acompañado de un rifle como el de la recreativa... **NEMESIS**

gráficos. Mejores que los de la recreativa, aunque no aprovechan ni por el forro la capacidad gráfica de PlayStation 2. Por lo demás, y salvo las fases nocturnas (en las que es difícil ver algo), Silent Scope ofrece unos gráficos tan atractivos como detallistas.

8'6

música - sonido fx. El Silent Scope doméstico ofrece la misma música y efectos de sonido que su homónimo recreativo. Sirenas, gritos, y el omnipresente estruendo de los disparos te acompañarán a lo largo de las múltiples etapas del juego.

8'5

duración. Silent Scope sufre del mismo mal endémico de todas las recreativas: es demasiado corto. Quizás por eso Konami ha decidico incorporar un nuevo modo entrenamiento para alargar un poco la vida del juego. Eso si, mientras te dure te lo pasarás en grande.

7'9

jugabilidad. Ante la imposibilidad de poder utilizar un rifle como el de la máquina, Konami ha incluido un sistema bastante fiable que activa y desactiva la mirilla a voluntad del jugador. Por otro lado, el control del joystick analógico es excelente.

8'7

global. La decepción inicial por no poder utilizar pistola alguna, acaba por desaparecer una vez que empiezas a hacerte con el sistema de disparo. Silent Scope conserva toda la carga adictiva de la recreativa, e incorpora unos cuantos modos exclusivos. Un buen juego.

8'5





formato • cd rom • compañía • sony c.e. • programador • sony c.e.

FANTAVISION

género	puzzle
vidas	1
fases	6
periféricos usb	no
memory card	966kb

gráficos. Para ser un puzzle, **Fantavision** posee un motor gráfico impresionante. El efecto de las explosiones de los cohetes es de lo más real, y las ciudades sobre la que transcurre la acción están representadas con un gran detalle. Nunca un puzzle había sido tan bonito.

8'6

música - sonido fx. Aunque la banda sonora «retro» de la versión japonesa ha sido sustituida por temas de jungle/ambient, la calidad de los mismos no tiene nada que envidiar a la de los originales. Las voces han sido dobladas a un perfecto castellano.

9'0

duración. El hecho de haber incluido un modo para dos jugadores, algo que la versión japonesa no tenía, aumenta la puntuación en este apartado. Jugaremos durante días hasta convertirnos en maestros artificieros y conseguir las puntuaciones máximas.

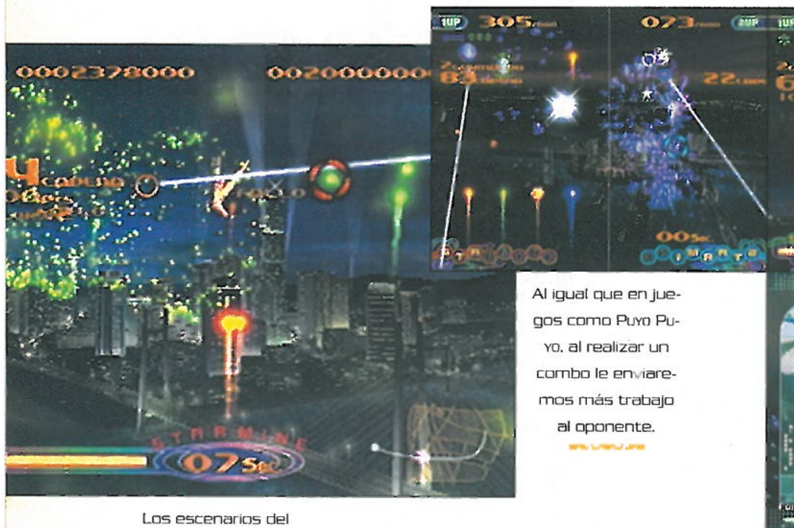
8'4

jugabilidad. Al principio, **Fantavision** es un auténtico lío. Superada la primera hora de juego, su original concepto nos mantendrá pegados al mando durante horas. El modo para dos jugadores, no presente en la versión japonesa, es todo un acierto.

8'9

global. Si te gustan los puzzles, **Fantavision** representa un soplo de aire fresco para un género gobernado desde hace demasiado tiempo por Tetris y Bust a Move. Es realmente difícil ver un juego que podamos denominar como puzzle, con la calidad gráfica de **Fantavision**.

8'9



Al igual que en juegos como Puyo Puyo, al realizar un combo le enviaremos más trabajo al oponente.

Los escenarios del juego, a pesar de resultar irrelevantes, poseen un nivel de detalle asombroso.



Los amantes de los puzzles lo van a tener difícil a la hora de decidirse por un título para ***PlayStation 2***, ya que tres juegos se disputan el liderato del género: Super Bust a Move, Aqua Aqua y **Fantavision**. Para mí, este último es el mejor de los tres, ya que aporta un sistema de juego absolutamente nuevo y un apartado gráfico realmente impresionante. Nuestra tarea en **Fantavision** consistirá en hacer explotar el mayor número de cohetes del mismo color, en múltiplos de tres, seleccionándolos con el mando analógico. Lo más llamativo de **Fantavision** es su apartado gráfico, que, tratándose de un puzzle, es realmente impresionante. Esta versión *PAL* llega hasta nosotros traducida y doblada al castellano y, lo que es mejor, con un nuevo modo para dos jugadores que no existía en el **Fantavision** japonés. **DOC**



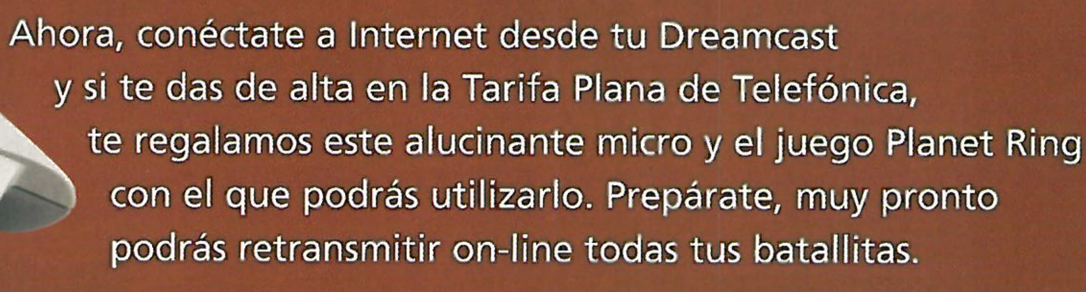


SEGA

¿DE QUÉ SIRVE BATIR UN RÉCORD SI NO PUEDES CONTARLO?

CONSIGUE GRATIS EL MICRÓFONO DREAMCAST Y EL JUEGO PLANET RING.

(4 JUEGOS EN UNO)



Ahora, conéctate a Internet desde tu Dreamcast y si te das de alta en la Tarifa Plana de Telefónica, te regalamos este alucinante micro y el juego Planet Ring con el que podrás utilizarlo. Prepárate, muy pronto podrás retransmitir on-line todas tus batallitas.



Carátula no definitiva



Con la Tarifa Plana podrás jugar on-line de 18:00 h a 08:00 h, de lunes a viernes, y 24 horas los sábados, domingos y festivos de carácter nacional. Esta promoción es válida hasta fin de existencias. El mando de control no se incluye con el Dreamcast Microphone.



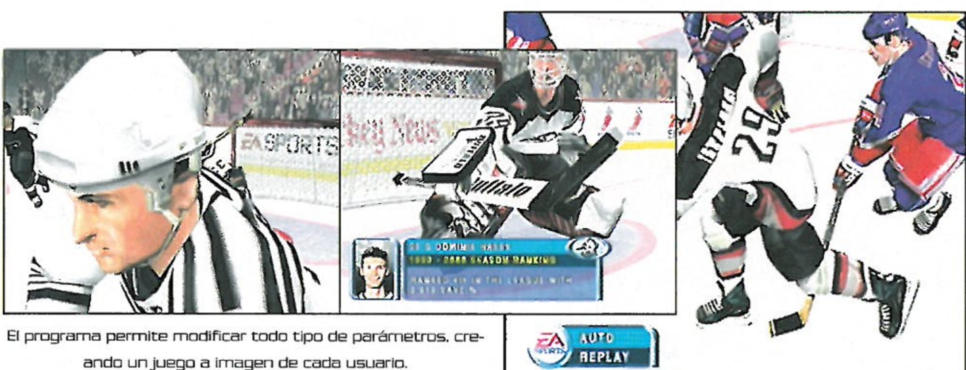
formato • cdrom • compañía • e. arts • programador • e. arts

NHL 2001

ELECTRONIC ARTS es la primera compañía en **romper el hielo** con una nueva versión de la veterana saga NHL, dedicada al **rudo** y rápido deporte del **hockey**.



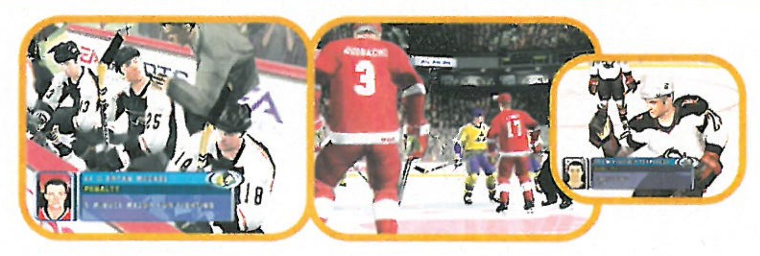




El programa permite modificar todo tipo de parámetros, creando un juego a imagen de cada usuario.

A lo largo de la larga existencia de la saga NHL, múltiples títulos han competido con la saga de ELECTRONIC ARTS. Sin embargo, ni **Wayne Gretzky** ni las series NHL FACE OFF y de NHL BREAKAWAY han sido capaces de impedir que año tras año, apareciese una nueva entrega de NHL. Desde ***MEGA DRIVE*** hasta ***PLAYSTATION***, ninguna consola ha podido resistirse a esta saga que, con pequeñas variaciones y una puntual actualización de plantillas, lograba importantes ventas en mercados como el estadounidense. La aparición de **NHL 2001** para ***PLAYSTATION 2*** supone un importante salto gráfico con respecto a lo que estabamos acostumbrados. La reproducción de los desplazamientos sobre el hielo de los jugadores es a la vez suave y realista. Sin embargo, la mejora más importante del programa se pone de manifiesto, una vez más, en las secuencias en las que se muestran unos pri-

Secuencias.



A las celebraciones de los goles y prolegómenos de los partidos se unen las imágenes de los banquillos. La calidad de estas imágenes es impresionante, permitiendo distinguir aspectos como los movimientos de la boca o de los ojos.

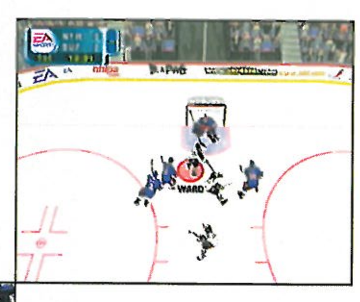
Equipos.

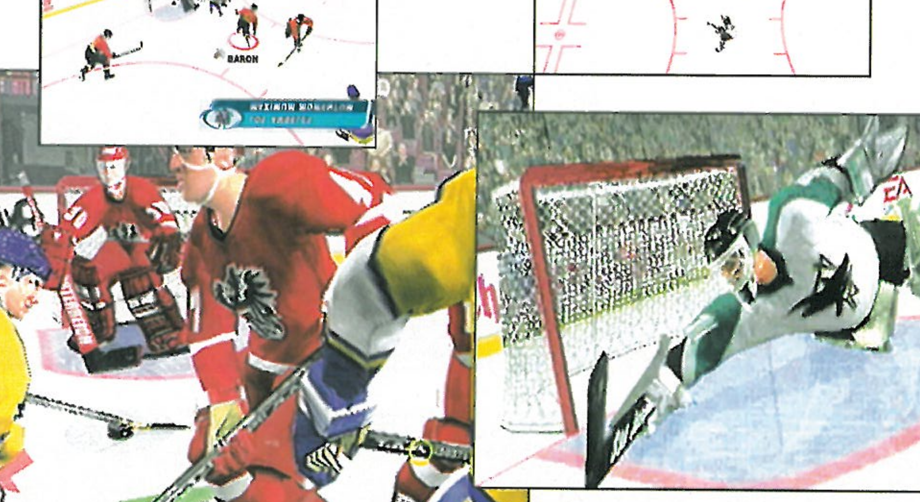


Se incluyen los equipos de la NHL, selecciones nacionales, combinados del Este y Oeste y del resto del mundo. Podemos elegir los atuendos para los equipos. Eliminan algunas fotos de la versión PSX.

meros planos realmente impresionantes. Esta mejora gráfica supone un salvavidas para la saga en mercados como el español, en los que la afición no es tan elevada para que la simple actualización de plantillas sirva de aliciente en las sucesivas entregas. En cuanto al desarrollo del juego, el programa incluye unos iconos que permiten conocer, durante el partido, la principal cualidad del jugador activo. Además, existe una barra que se va completando, a base de oportunidades, y que una vez lograda permite hacer disparos de gran potencia. Es posible crear un juego a nuestra medida modificando una amplia variedad de parámetros (como la efectividad de los pases, la velocidad o el contacto físico). Además, el programa incluye una variada gama de competiciones, selecciones nacionales, los equipos de la NHL y la amplia base de datos que ha caracterizado a las anteriores entregas de la saga de ELECTRONIC ARTS. CHIP & CE

No falta el editor para fijar las características físicas y técnicas de los jugadores, determinantes en el juego, ya que condicionan su comportamiento sobre el hielo.





género ▼ deportivo
equipos ▼ clubs + selecciones
competiciones ▼ 4
periféricos usb ▼ no
memory card ▼ 1987kb

gráficos. Cuando gráficamente la saga NHL había agotado la capacidad de Playstation/PSone, el salto a los 128 bits le permite dar otra dimensión al hockey sobre hielo. Tanto la reproducción de jugadores como la del entorno llegan a un logrado nivel y calidad. **9'2**

música - sonido fx. La impresionante intro permite a la música lucirse en una serie de imágenes espeluznantes. Dentro de los efectos de sonido destacamos tanto los comentarios como las melodías para órgano personalizadas para cada equipo. **9'1**

duración. Los cuatro niveles de dificultad presentan como principal diferencia la efectividad de los porteros. Controlar todas las posibles estrategias y opciones de juego es bastante complicado para aquellos que no sean demasiado aficionados a este deporte. **8'3**

jugabilidad. El sistema de control empleado sigue los mismos parámetros establecidos para las últimas entregas de PlayStation. La posibilidad de modificar una gran variedad de parámetros hace posible adaptar el tipo de juego a las presferencias de cada usuario. **8'7**

global. ELECTRONIC ARTS nos presenta un esquema de juego similar a sus versiones para PSX con las limitaciones del hockey en la jugabilidad. Se produce un importante salto en el apartado gráfico con un resultado sólo comparable con NHL2k para Dreamcast. **8'8**





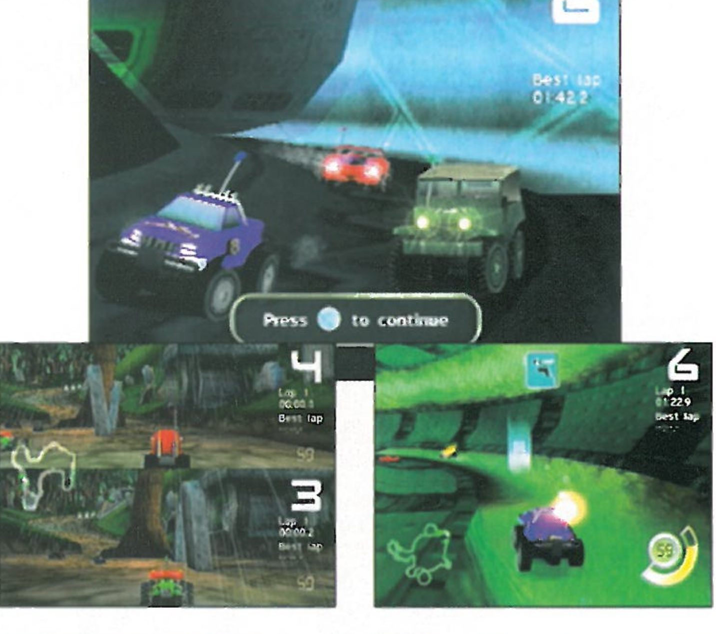
formato • cdrom • compañía • acclaim • programador • acclaim





RC REVENGE PRO

Los vehículos de **radiocontrol** llegan a PS2. El programa mantiene prácticamente todas las características que ya vimos en el **RC Revenge** que Acclaim presentó para PSX.



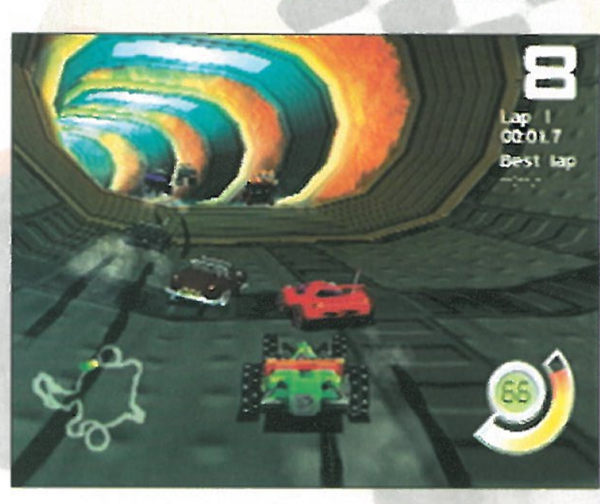
Aunque las posibilidades de la nueva consola ***PlayStation 2*** son enormes, en este caso las mejoras que se suponen al cambio de soporte se han limitado principalmente a la definición gráfica. En efecto, **RC Revenge Pro** no difiere casi nada de la versión que ACCLAIM hizo para ***PSX/PSone***. Los escenarios por los que transcurren los vehículos de radiocontrol forman parte de un complejo o parque temático; la jungla, una tenebrosa mansión, una isla pirata, etc. Dan pie a una serie de recorridos rodeados de elementos tan peculiares como pulpos gigantes, tribus africanas o repugnantes murciélagos. Algunos de los circuitos discurren por el agua, por lo que el programa incluye, además de coches, una serie de







lanchas motoras. Unos iconos distribuidos a lo largo de cada trazado nos permiten defendernos de ciertos peligros, adquirir más velocidad, o atacar de varias formas al resto de vehículos. Durante un campeonato los recorridos se agrupan en cuatro copas distintas a las que se accede sucesivamente. Un editor de pistas permite combinar muchos elementos en la configuración de cada recorrido. ➾ MOLOKAI



Vehículos.

Hasta 19 coches, muchos inicialmente ocultos, forman parte del programa. Nos encontramos una variada gama que incluye desde pequeñas camionetas hasta elegantes descapotables. Algunos de los recorridos se desarrollan por el agua, por lo que también están a nuestra disposición veloces lanchas motoras, al igual que sucedía en la versión para PSX/PSone.



género ▼ conducción

circuitos ▼ 24

competiciones ▼ 4

periféricos usb ▼ no

memory card ▼ 206kb

gráficos. En el apartado gráfico es donde mejor se aprecian las diferencias con la versión para PlayStation/PSone. Los coches tienen un vistoso colorido pero sin demasiados detalles en su diseño. Lo malo es no poder cambiar de perspectiva.

7'8

música - sonido fx. Las animadas melodías que acompañan a los escenarios están en consonancia con lo que representa cada uno de ellos. Los efectos sonoros no van más allá de lo simplemente correcto.

8'3

duración. Hacerse con el manejo de los vehículos es francamente sencillo. La participación en varias copas, con un clásico sistema de puntuación, nos mantendrá entretenidos, lo mismo que conseguir los coches y pistas ocultos.

8'1

jugabilidad. Aunque se trate de coches radiodirigidos, el programa ha optado por un sistema de control similar al de cualquier otro juego de conducción. La existencia de lanchas motoras amplía las posibilidades de variación.

8'3

global. RC Revenge Pro se aleja del clásico manejo de los coches de radiocontrol. El programa se decanta además por escenarios menos convencionales y supone una adaptación casi exacta de su versión predecesora para PlayStation.

8'0





a FONDO

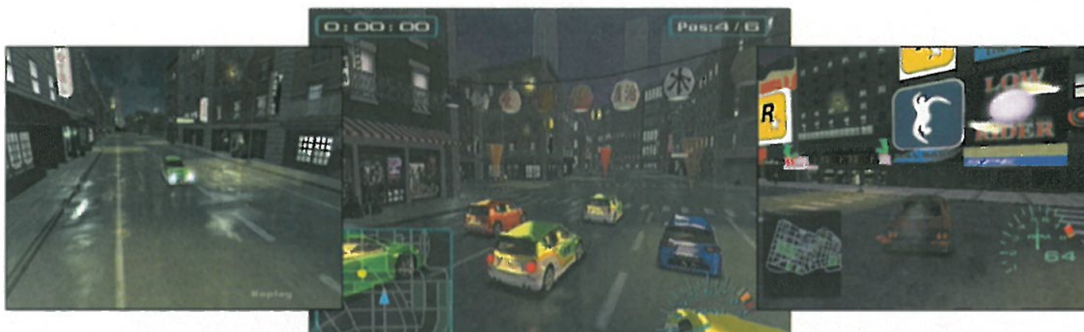
formato • cdrom • compañía • rockstar • programador • angel studios

MIDNIGHT

MIDNIGHT CLUB

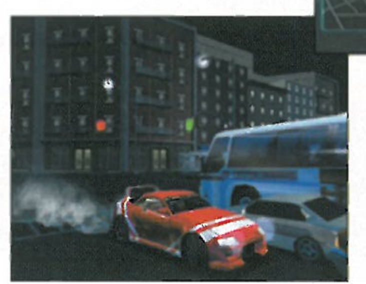
En las repeticiones de las carreras podremos apreciar los diversos efectos gráficos que se dan cita en Midnight Club.

Para competir, bastará con encontrar a nuestro oponente por la ciudad o, si somos un poquito vagos, llamarle al móvil.













Los creadores de Midtown Madness, juego de PC publicado por Microsoft, ponen a la venta junto a PS2 un título de conducción que, aun guardando un evidente parecido con el título de Microsoft, ha visto modificado su desarrollo hasta convertirse en un juego completamente diferente.



ANGEL STUDIOS ha convertido su título de conducción creado para *PC*, MIDTOWN MADNESS, en un divertido juego para ***PS2*** que comenzará a mostrarnos sus encantos tras la primera hora de juego. Tras las primeras partidas, comprobaremos que el parecido que guarda **MIDNIGHT CLUB** con MIDTOWN MADNESS se límita al apartado gráfico. Al principio del modo historia, nuestro objetivo será vencer a los tres conductores más rápidos de **Nueva York**. Ellos nos pondrán a prueba en una carrera contra toda su banda y, si vencemos, se jugarán con nosotros su propio coche en tres diferentes duelos. Una vez hayamos vencido a todos los corredores de **Nueva York** viajaremos hasta **Londres**,



CLUB



Aunque las carreras se desarrollan a medianoche, las calles de **Nueva York** y **Londres** están repletas de molestos vehículos.

donde tendremos que vencer a cuatro nuevos contrincantes y a un personaje secreto. ANGEL STUDIOS no parece haberse esforzado mucho en lo que al apartado gráfico se refiere, ya que MIDTOWN MADNESS resultaba casi idéntico, pero tras unas cuantas partidas comprobaremos que se han mejorado las texturas de edificios y vehículos y que se han añadido efectos realmente impresionantes. Como los de la lluvia, la cual cambia de dirección y se ilumina al pasar bajo las farolas y añade un vistoso efecto de *Bump Mapping* al asfalto, o los de iluminación y reflejos, que hacen que los coches del juego parezcan reales, en conjunción con la perfecta física aplicada a su movimiento. **MIDNIGHT CLUB** no puede compararse a RIDGE RACER V, pero no se encuentra ni mucho menos entre los peores del género. **DOC**



género ▼ **conducción**

vidas ▼ **infinitas**

escenarios ▼ **2 ciudades**

periféricos usb ▼ **no**

memory card ▼ **266kb**

gráficos. Aunque en un principio el motor gráfico parece similar al de **Midtown Madness** (algo pobre a estas alturas), pronto comprobaremos que han sido añadidos impresionantes efectos gráficos y que se han mejorado las texturas de todo el entorno.

7'8

música - sonido fx. Aunque hace tiempo hubiera resultado original, a estas alturas el Drum'n Bass genérico en un título de conducción está muy visto. Las voces son lo que realmente le da vida al juego, sobre todo las de Emilio: «Mira, ¡Pallá va!».

7'6

duración. Tendremos que aprendernos el itinerario de cada uno de los duelos hasta conseguir ganarlo, con lo cual estaremos «picados» con el juego durante horas. El original Capture The Flag es de lo más divertido que hemos visto para 2 jugadores.

8'8

jugabilidad. El control de los coches es rápido y directo: en pocos intentos nos moveremos por la ciudad como si llevasemos toda la vida en ella. Al principio cuesta ganar a los contrincantes, aunque en pocos intentos encontraremos la mejor manera de hacerlo.

8'6

global. Aunque no puede compararse a títulos como Ridge Racer V, **Midnight Club** es un buen título que no enganchará a los usuarios de **PS2** por su discreto apartado gráfico, sino por su adictiva jugabilidad y su sencillo manejo.

8'3





formato • cd rom • compañía • acclaim • programador • taito

SUPER BUST A MOVE

género	puzzle
vidas	infinitas
fases	28x5
periféricos usb	no
memory card	128kb



De nuevo una consola recibe a uno de los mejores y más populares representantes del género de los *puzzles*. En esta ocasión la principal diferencia es el cambio de aspecto de todo lo que rodea al propio *puzzle*, como los personajillos seleccionables, que si os fijáis en las pantallas tienen un aspecto muy de dibujo animado tipo PARAPPA. Aparte de este detalle ornamental, en el juego echamos de menos el modo Editor, que nos permitía construir nuestros propios *puzzles*, y la posibilidad de competir cuatro «humanos» simultáneamente. Estos inexplicables huecos (inexplicables porque la evolución de un juego debe mejorar y no disminuir las prestaciones del anterior), se ven rellenados por tres nuevos tipos de bolas (gigantes, enanas y de bolos) y, quizá lo más novedoso, escenarios con las paredes móviles (tipo cinta transportadora) que influirán en el ángulo de rebote de las bolas. Por lo demás, lo de siempre que no es poco: diversión ilimitada, modo Multijugador insuperable y horas y horas de juego. ➜ THE SCOPE & DANI3PO



En la intro y en las pantallas de selección de personaje, podréis apreciar el estilo tipo PARAPPA de los gráficos.

gráficos. Es difícil hacer un despliegue gráfico interesante cuando se trata de un género como el puzzle, y más en un juego de pantalla estática como Bust A Move. Sin embargo, los fondos, el diseño de los personajes y los brillos de las bolas son los mejores de la saga.

8'5

música - sonido fx. Nada diferente a lo que ya estamos acostumbrados. Las típicas melodías de la saga y los sonidillos que acompañan una y otra vez, nuestras partidas. A pesar de ser repetitivas no cansan porque estaremos todo el rato absortos en el juego.

8'4

duración. Jugando en solitario, aunque llegar al final no es muy complicado, sí que llevará su tiempo completar todas las subfases de los 28 niveles representados con letras. Pero en el modo de dos jugadores simultáneos podrás jugar hasta ver hacer la mili a tus hijos.

9'0

jugabilidad. Aunque apenas nada ha cambiado desde la última entrega, el caso es que sigue siendo el único juego capaz de ensombrecer al Tetris. Se han añadido nuevos tipos de bolas y cierta interactividad en escenarios, aunque nada que varíe la esencia del juego.

8'7

global. El interés de este juego pasa, como en otras ocasiones, por la posesión de la anterior entrega. La pérdida de la posibilidad de editar nuestras propias fases y el hecho de sólo poder jugar 2 y no 4 a la vez juegan en su contra. Pero sigue siendo divertidísimo.

8'8



formato • CD-ROM • compañía • SCI • programador • Zed Two

AQUA AQUA WETRIX 2.0

género	puzzle
modos de Juego	4
fases	4 mundos
periféricos usb	no
memory card	59kb

gráficos. Se ha mejorado de una forma notable el nivel gráfico, ofreciendo una frecuencia constante de 60 cuadros por segundo, dobles texturas (ideal para reflejos y demás efectos) y una presentación del agua mucho más real que en las versiones para N64 y Dreamcast. **7'8**

música - sonido fx. La banda sonora de Aqua Aqua pasa totalmente desapercibida, ya que los abundantes efectos de sonido eclipsan por completo toda nota musical. El gran número de efectos no ha evitado que estos cuenten con una calidad aceptable. **7'9**

duración. Aqua Aqua: Wetrix 2, como todo este tipo de juegos, permite disfrutar de él por mucho tiempo. Al fin y al cabo, lo que se busca es superar un record de puntos. En todo caso, el juego cuenta con un modo Historia que no se tardará demasiado tiempo en acabar. **8'5**

jugabilidad. La diversión que pueda proporcionar este título de Zed Two dependerá mucho del aprecio que se tenga por este tipo de juegos. Dentro del género del puzzle, Aqua Aqua es de lo más extraño que hemos visto, pero una vez asimilado, puede resultar muy divertido. **8'0**

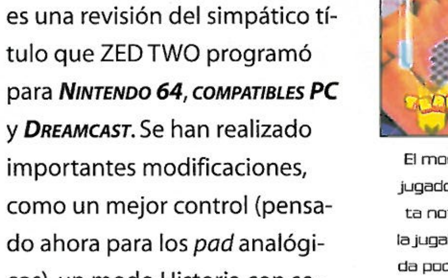
global. Es de agradecer que sus programadores no se hayan limitado a realizar una adaptación «calcada» de las versiones de Nintendo 64 o Dreamcast (como ocurría en esta última). La excelente calidad gráfica ayuda a asimilar un juego que, por otro lado, es divertido. **8'2**



El tutorial explica, de una forma extremadamente sencilla, cada uno de los conceptos del juego.

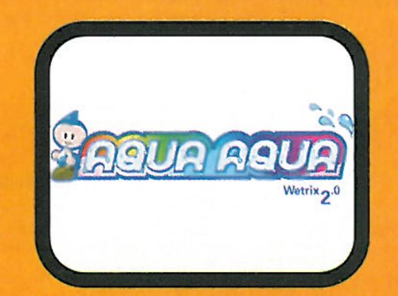


El modo para dos jugadores aumenta notablemente la jugabilidad. Agrada poder atormentar al contrario.



Más que una secuela, **Aqua Aqua Wetrix 2.0** es una revisión del simpático título que ZED TWO programó para ***Nintendo 64***, ***compatibles PC*** y ***Dreamcast***. Se han realizado importantes modificaciones, como un mejor control (pensado ahora para los *pad* analógicos), un modo Historia con secuencias de introducción y los *bingo-collection*, unos curiosos items que, a modo de máquina recreativa, combinarán para ofrecer algún tipo de ayuda. El terreno, además, se encuentra poblado ahora por **Aquas**, unos simpáticos personajes que habitan en el juego y que serán los encargados de recoger los items. Gráficamente, el juego ha mejorado notablemente, lo que ha permitido que **Aqua Aqua: Wetrix 2**, gane en calidad con respecto a otras versiones. Es un juego diferente, sí, pero merece la pena intentar pasar unas cuantas horas frente a él. **J. C. MAYERICK**





PLAYSTATION

1 DRIVER 2 — NOVEDAD

Conducción • Reflections

Las emocionantes persecuciones de este título, no nos han hecho dudar un solo segundo el lugar que debía ocupar la obra de REFLECTIONS entre los mejores juegos para *PLAYSTATION*. Sin duda, una gran adquisición para disfrutar al volante durante estas navidades.

2 VAGRANT STORY — ↓
Aventura RPG • Squaresoft

3 GRAN TURISMO 2 — ↓
Conducción • SCE

4 FINAL FANTASY VIII — ↓
RPG • Squaresoft

5 DINO CRISIS 2 — NOVEDAD
Survival • Capcom

6 SPIDER-MAN — =
Plataformas Beat'em-up • Activision

7 MOTO RACER WORLD TOUR — =
Deportivo • Sony C.E.

8 RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE — =
Plataformas 3D • Ubi Soft.

9 ALIEN RESURRECCION — =
Shoot'em-up 3D • Fox Interactive

10 TONY HAWK 2 — =
Simulador Skate • Activision

11 PARASITE EVE II — =
Aventura Cinemática • SquareSoft

12 SPYRO 3: EL AÑO DEL DRAGON — =
Plataformas 3D • Sony C.E.

13 FRONT MISSION 3 — =
RPG • SquareSoft

14 COLIN MCRAE 2.0 — =
Conducción • Codemasters

15 STRIDER 1 & 2 — =
Arcade • Virgin/Capcom

16 DRIVER — =
Conducción • GT Interactive

17 EL LIBRO DE LA SELVA: MCR — NOVEDAD
Simulador de baile • Sony C.E:

18 ESTO ES FUTBOL 2 — ↓
Deportivo • Sony C.E:

19 SYPHON FILTER 2 — ↓
Tactical Espionage Action • 989 studios

20 WIP3OUT SPECIAL ED. — ↓
Conducción • Psygnosis

PLAYSTATION 2

1 TEKKEN TAG TOURNAMENT — NOVEDAD





Beat´em-up 3D • Namco

El «Rey de la lucha» de NAMCO inaugura nuestra lista con los éxitos para los recién llegados 128 bits de SONY.

2 RIDGE RACER V — NOVEDAD
Conducción • Namco

3 FIFA 2001 — NOVEDAD
Deportivo • Electronic Arts

4 I.S.S. — NOVEDAD
Deportivo • Konami

5 READY 2 RUMBLE BOXING: R2 — NOVEDAD
Deportivo • Midway

6 MADDEN 2001 — NOVEDAD
Deportivo • Electronic Arts

7 SMUGGLER'S RUN — NOVEDAD
Conducción • Take 2

8 WILD WILD RACING — NOVEDAD
Conducción • Rage

9 NHL 2001 — NOVEDAD
Deportivo • Electronic Arts

10 FANTAVISION — NOVEDAD
Puzzle • Sony C.E.

Angelocatil
PANDERO Y YO • CROMALINDO

Epi y Blázquez
EL GALAN DE ALCORCÓN • SPECTRUM



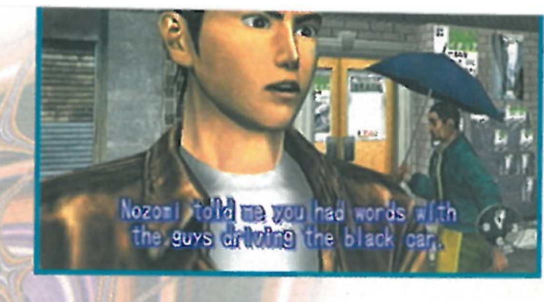
El más movido
EL LIBRO DE LA SELVA • PSX

El más Todonte
18 WHEELER • DREAMCAST



El mejor del mes
SHENMUE • DREAMCAST

TOP SUPERJUEGOS



NINTENDO 64

1 **PERFECT DARK** =
Shoot'em-up 3D • Rare
Joanna Dark sigue sin encontrar un rival a su altura, a pesar de que Mario Tennis y Mario Party 2 ya están a la venta.

2 **DONKEY KONG 64** =
Plataformas 3D • Rare

3 **THE LEGEND OF ZELDA** =
Action RPG 3D • Nintendo

4 **POKÉMON STADIUM** =
Combate Pokémon • Nintendo

5 **RIDGE RACER 64** =
Conducción • NST

6 **MARIO TENNIS 64** NOVEDAD
Deportivo • Nintendo

7 **SUPER MARIO 64** ↓
Plataformas 3D • Nintendo

8 **MARIO PARTY 2** NOVEDAD
Minijuegos • Nintendo

9 **TUROK 3** ↓
Shoot'em-up 3D • Acclaim

10 **MARIO GOLF 64** ↓
Deportivo • Nintendo

GAME BOY COLOR

1 **DONKEY KONG COUNTRY** NOVEDAD
Plataformas • Nintendo
Su flamante salida al mercado nos ofrece uno de los juegos más divertidos con una de las mascotas de la «casa».



2 **WARIO LAND 3** ↓
Plataformas • Nintendo

3 **PERFECT DARK** ↓
Aventura Shoot'em-Up • RARE

4 **METAL GEAR SOLID** ↓
Aventura • Konami

5 **RAYMAN** ↓
Plataformas • Ubi Soft

6 **MARIO GOLF** ↓
Deportivo • Nintendo

7 **POKÉMON PINBALL** ↓
Pinball • Nintendo

8 **GAME & WATCH GALLERY 3** ↓
Clásicos • Nintendo

9 **POKÉMON EDICIÓN AMARILLA** ↓
RPG • Nintendo

10 **F1 RACING CHAMPIONSHIP** NOVEDAD
Conducción • Ubi Soft

DREAMCAST

1 **SHENMUE** NOVEDAD
Aventura • Sega
Yu Suzuki ha puesto el listón muy alto. Todo augura que su última gran creación permanecerá aquí mucho tiempo.



2 **RESIDENT EVIL: CODE VERONICA** =
Aventura • Capcom

3 **METROPOLIS STREET RACER** ↓
Conducción • Sega

4 **QUAKE III ARENA** NOVEDAD
Shoot'em up 3D • Sega

5 **READY 2 RUMBLE BOXING: R2** NOVEDAD
Deportivo • Midway

6 **VIRTUA TENNIS** ↓
Deportivo • Sega

7 **SEGA EXTREME SPORTS** ↓
Deportivo • Sega

8 **SEGA GT** NOVEDAD
Conducción • Sega

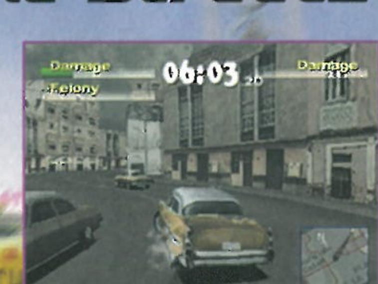
9 **TONY HAWK'S SKATEBOARDING** ↓
Deportivo • Acclaim

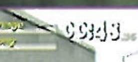
10 **F355 CHALLENGE** ↓
Conducción • Acclaim

Jugando AL LIMITE

Driver 2: Back on the Streets









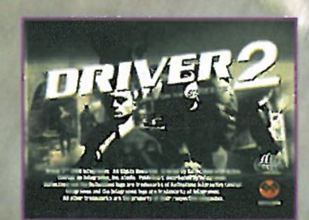




SUPER Information

FORMATO	2 CD-ROM
PRODUCTOR	INFOGRAMES/VIRGIN
PROGRAMADOR	REFLECTIONS









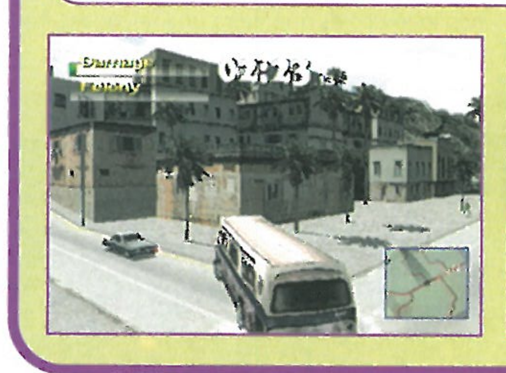
Aunque con la ***primera*** parte rompieron todos los esquemas en PlayStation, en Driver 2 Reflections vuelve a ***demostrar*** que aún se podían mejorar algunas cosas y, lo más increíble si cabe, lograr un juego aún más divertido y ***emocionante***.

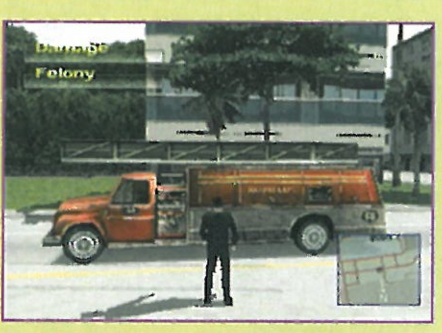


Algunos programadores se merecen, desde el primer trabajo que cayó en nuestras manos, todo nuestro respeto y la máxima consideración posible. Sus juegos pueden al final ser más o menos correctos o estar más o menos acertados, pero se nota que sus planteamientos y conceptos son los ideales para ofrecer siempre un título original y con unas características completamente distintas, sea cual sea el género que toque. REFLECTIONS, antiguo equipo programador de la compañía británica PSYGNOSIS, son, sin lugar a dudas, unos de ellos. Siempre han buscado lo máximo y siempre imprimen su especial gusto y su particularísimo sello a todo lo que tocan. **Driver 2** es una muestra perfecta para ver a qué nos referimos. A la calidad y emoción de la primera parte hay que añadir en esta segunda entrega una mayor variedad de misiones, el hallazgo de poder cambiar de vehículo en casi todas las fases, los nuevos elementos y el ingenio derrochado en cada fase. Si ésta es la última creación de REFLECTIONS para ***PlayStation***, pocas veces se habrá hecho un homenaje tan impresionante. Si con Driver escribieron una de las páginas más brillantes de la historia de ***PlayStation*** y revolucionaron por

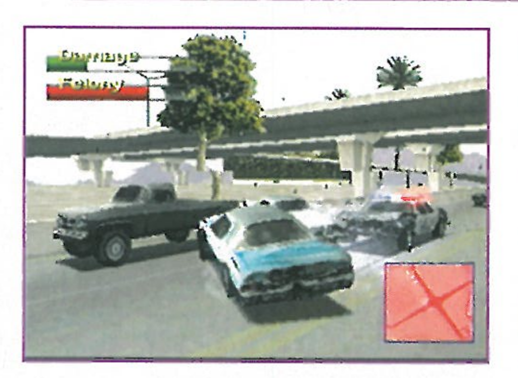


Vehículos nuevos





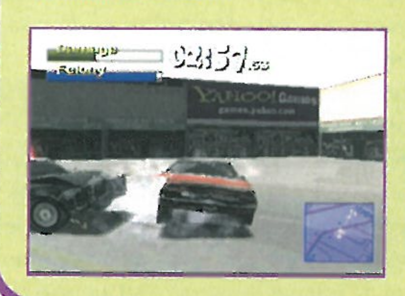
Aquí os mostramos una parte de los curiosos vehículos que podremos manejar en **Driver 2**. Algunas misiones están protagonizadas por ellos, pero siempre podremos probarlos si nos apetece. También hay otros secretos pero están ocultos en el juego. Os sorprenderá la forma de conseguirlos.





Publicidad

La verdad es que ya es raro el juego en que no encontremos algo de publicidad más o menos encubierta. Aquí no se cortan y son numerosos los carteles publicitarios. Nuestro preferido es el del mensaje revolucionario de Cuba.

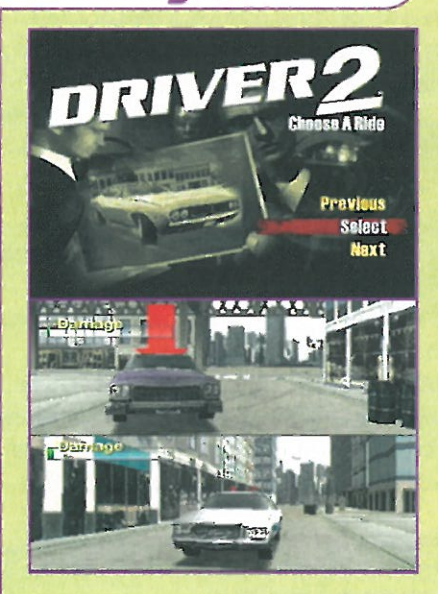




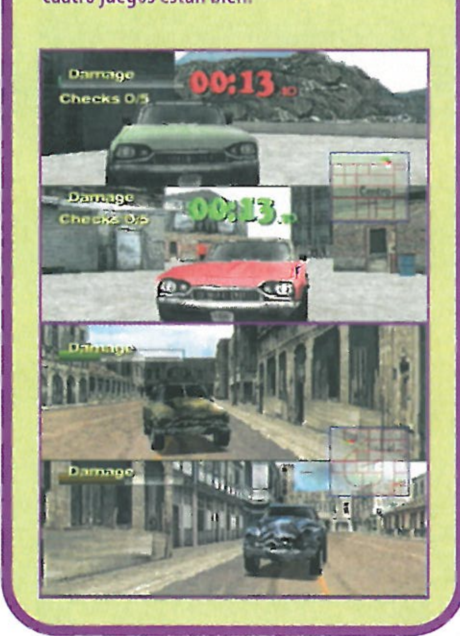
completo un género casi anclado en unos cuantos esquemas, con **Driver 2** han llegado aún más lejos y se podría decir que estamos ante la obra maestra de REFLECTIONS. Se trata de un proyecto tremendamente ambicioso en el que se han intentado exprimir aún más las posibilidades de la consola y dotar al programa de una apariencia bas-



Dos Jugadores



Era una de las novedades más esperadas. Está bien pero la ausencia de cámaras externas y la ausencia de tráfico le restan una parte importante del encanto de este juego. Para ser un primer intento no está nada mal y los cuatro juegos están bien.



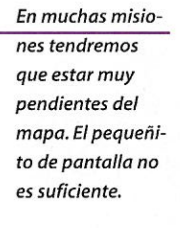


tante más real, y sin sacrificar todo lo visto en el anterior DRIVER. Cuando ya has llegado al límite con la primera parte, avanzar más es realmente complicado, y en este intento sólo tenemos que lamentar una cosa, aunque estén justificadas y sean absolutamente perdonables: las ralentizaciones. Con el detalle que tiene todo, con la cantidad de vehículos en pantalla, con las impresionantes dimensiones de los escenarios y con los abundantes efectos visuales y de luces, lo normal es que este juego tenga dificultades



para moverse en ***PLAYSTATION***... pero es que se han añadido más cosas en **DRIVER 2**. Se han atrevido a añadir nuevos efectos especiales, nuevos tramos de curvas y giros, más daños en las carrocerías, más elementos móviles (papeles, cajas, vallas, etc.), cinemas con imágenes reales del juego y otras decenas de innovaciones que ya iréis descubriendo en cada partida. Con tantas cosas no es que sea normal que se ralentice en algunas ocasiones, lo lógico es que fuera una ralentización constante. Insistimos, un borrón absolutamente perdonable.

En muchas misiones tendremos que estar muy pendientes del mapa. El pequeñito de pantalla no es suficiente.

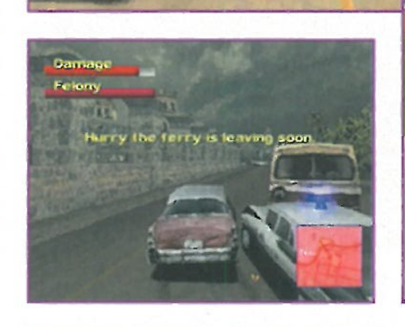




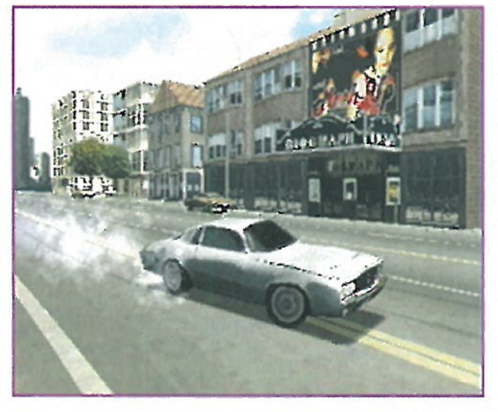


Como podéis ver, los escenarios y vehículos son aún más espectaculares que en el primer DRIVER. Al fondo podéis ver el famoso autobús escolar, una auténtica máquina de despachar coches de policía.









¿Es mejor **DRIVER 2** que DRIVER? En nuestra opinión, **DRIVER 2** supera en todo a su antecesor y sin perder ni un ápice de su indómito espíritu. Su mastodóntico modo estrella, el tradicional «En cubierto», tiene unas dimensiones similares pero se ha variado su estructura: ya no hay dos caminos, y es mucho más variado en los objetivos de sus misiones. Sólo el hecho de poder bajarnos del coche y tomar prestados cualquiera de los vehículos de la calle supone un cambio tremendo para el desarrollo del juego y, de

Aunque hay un montón de misiones realmente alucinantes, la mejor y más espectacular, aunque breve, es la de la fuga en Ferry. El vuelo final para llegar a él y el aterrizaje forzoso son geniales. No es nada difícil.

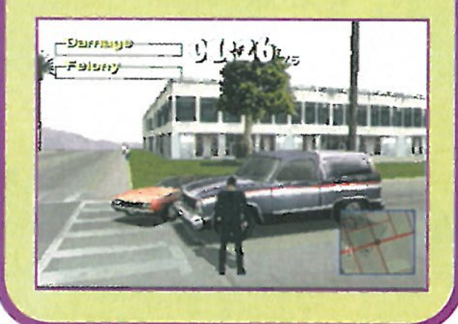


A pie





Sin duda, lo más novedoso e interesante de **Driver 2** es la posibilidad de bajar del coche. Es una gozada no tener que preocuparse de los daños y tomar prestado cualquiera que pase. Practícalo, en la misión del tren es vital dominar su mecánica.



paso, nos da la oportunidad de realizar algunas misiones a pie. Con esto y las nuevas misiones ingeniadas por los programadores (seguir coches, robar vehículos, poner bombas, secuestrar ambulancias, etc.), estamos seguros de que nadie echará de menos el esquema anterior por muy bueno que fuera. El resto de cosas sí se mantienen: tráfico para exportar, obstáculos por doquier, policía mucho más inteligente, un tiempo muy ajustado, misiones realmente complejas y un estilo de conducción tan agresivo y vibrante como jamás hayáis conocido. A los coches, ahora mucho más abundantes y variados, tendréis que añadir además el placer de pilotar autobuses, camiones de bomberos, ambulancias y otros curiosos vehículos ocultos en el juego. Hacer el bestia con estas máquinas es una tentación a la que nadie podrá resistirse. Con estas novedades y la esperada inclusión del modo para dos jugadores simultáneos, estamos seguros de que tendréis entretenimiento para rato. El modo multijugador no es que sea exactamente lo que esperábamos, pero por lo menos se mueve muy bien y cuenta con cuatro juegos distintos. Con sus aciertos y a pesar de sus pequeñas deficiencias, **Driver 2** nos parece un título imprescindible para los amantes de los juegos de coches. El mejor colofón a este género en ***PSX***. **DE LUCAR**

VALORACION

Lo de DRIVER 2 sólo puede catalogarse como obra maestra. Tan excepcional es lo que vais a encontraros, que estamos seguros que quitaréis importancia a las ralentizaciones que se producen a veces, el único fallo de este título. Como todo lo que ofrece es tan extraordinario y el nuevo planteamiento supera con mucho lo visto en DRIVER, creemos que DRIVER 2 merece ocupar un lugar destacado entre lo mejor que ha dado PLAYSTATION. No han logrado la perfección, pero se han quedado realmente cerca.

DRIVER 2

CONDUCCION

2CD ROM

Jugadores	1-2
Vidas	Daños
Escenarios	4
Continuaciones	Infinitas
Dual Shock	Analógico + Vibración
Grabar Partida	Memory Card (1)

GRAFICOS 95

Una puesta en escena realmente impresionante. Las extraordinaria recreación de las ciudades, la calidad y variedad de los coches, el realismo de todo... es de lo mejor que hemos visto en esta consola. Sólo las ralentizaciones nos impiden otorgarle un 100.

MUSICA 94

Una banda sonora realmente acorde con la época y con el estilo de juego. Resulta especialmente destacable cómo cambian las melodías con la aparición de la policía o con algún otro momento cumbre de la acción. Un buen trabajo.

SONIDO FX 95

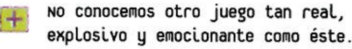
Otro excelente trabajo. Motores, choques, derrapes, voces, bocinas y demás efectos han sido perfectamente acoplados en un juego especialmente complejo por su tremendo grado de acción. Tan buenos que merece la pena prescindir en ocasiones de la banda sonora.

JUGABILIDAD 96

Los cambios en el estilo de juego, en los objetivos de las fases y en la variedad de los mismos, hacen de esta entrega un juego mucho más divertido y emocionante. La dificultad es muy exigente en ocasiones, pero está bien en general y os encantará.

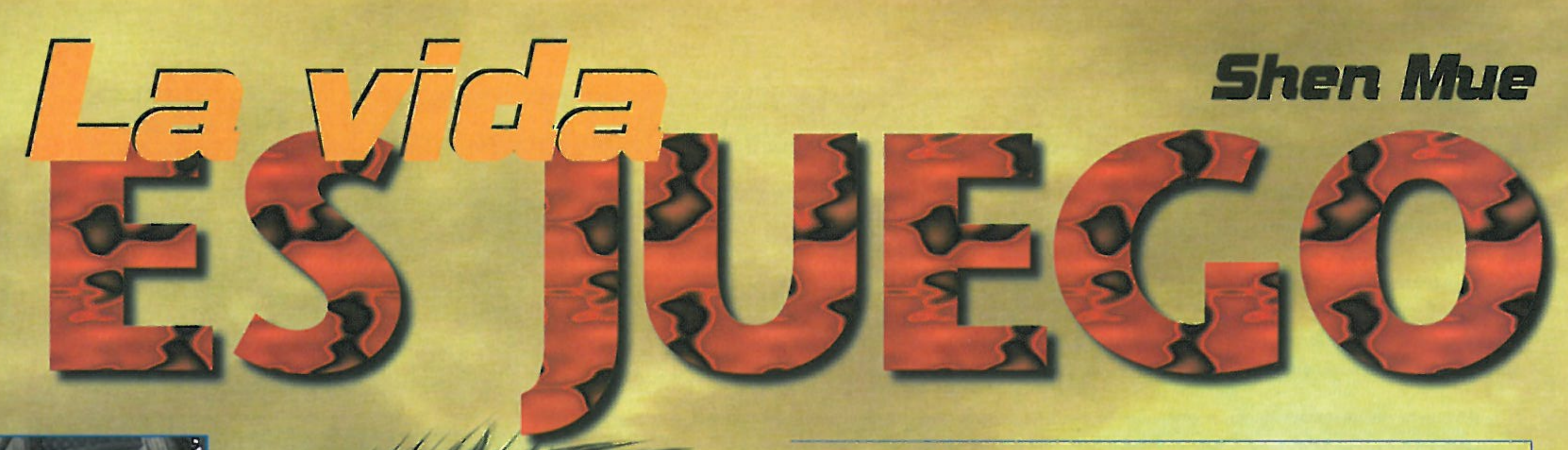
GLOBAL





+ No conocemos otro juego tan real, explosivo y emocionante como éste.

− Las ralentizaciones puntuales estropean un poco el espectáculo.

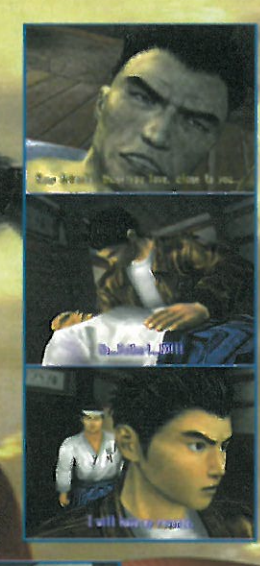


Shen Mue

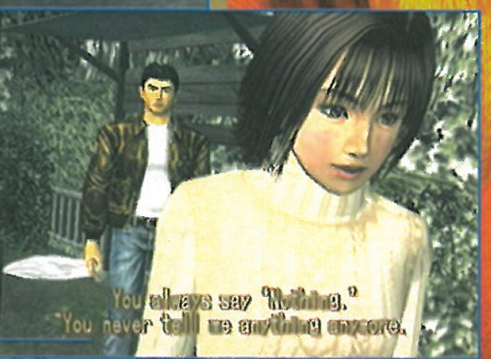
El legado de Yu Suzuki para los jóvenes del **siglo XXI** por fin está en versión PAL. La experiencia **F.R.E.E.** del productor y director de AM2 es, hoy por hoy, el juego más impresionante y **real** jamás cocebido.

SUPER *Information*

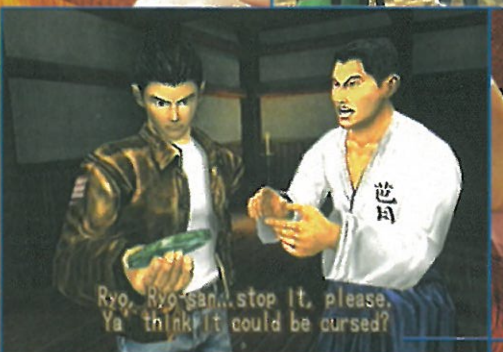
FORMATO	4GD ROM
PRODUCTOR	SEGA
PROGRAMADOR	AM2







Ryo y Nozomi protagonizarán importantes pasajes en ***Shen Mue*** *antes de irse cada uno a su nuevo e inesperado destino:* ***Hong Kong*** *y* ***Canadá.***

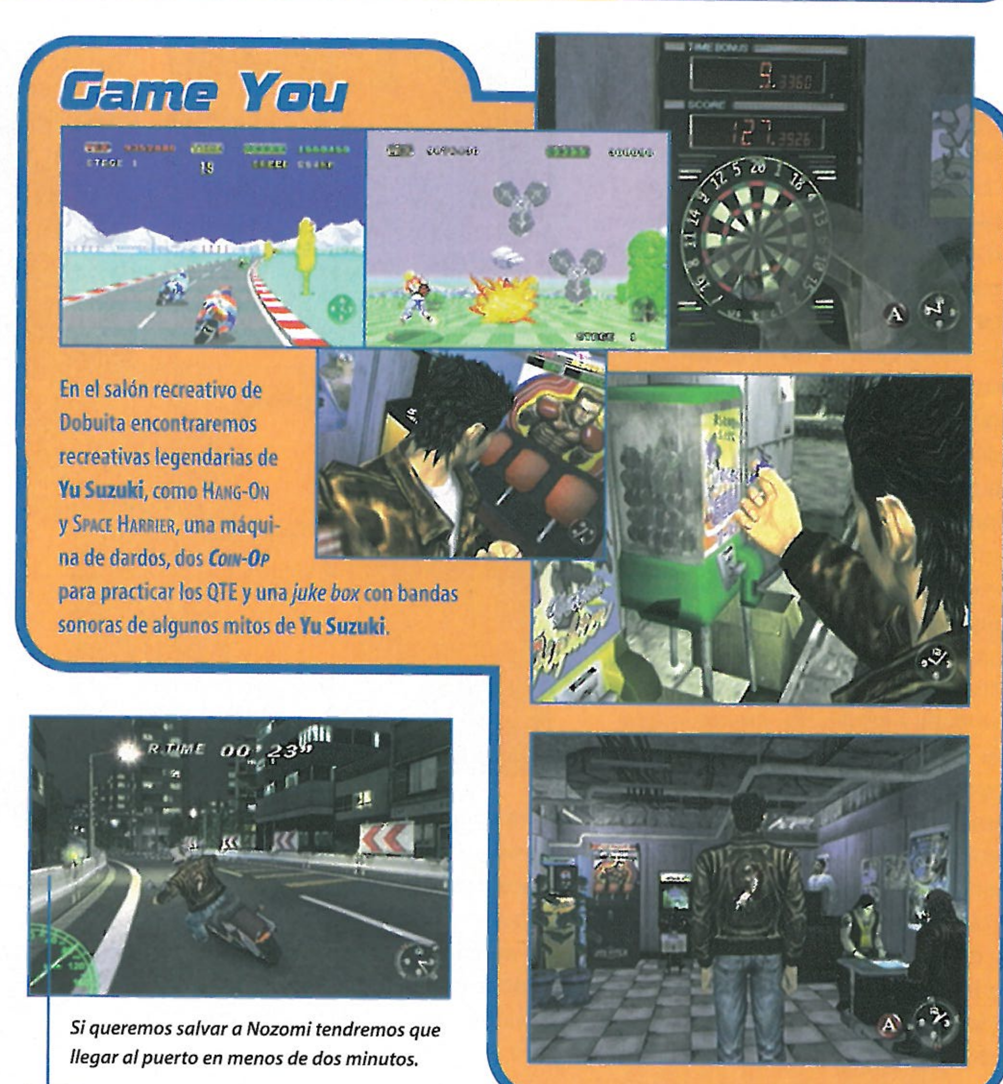


El dojo de la familia Hazuki oculta una habitación secreta en la que encontraremos curiosos items y el preciado Phoenix Mirror.


En el tercer GD ROM tendremos que trabajar durante cinco días en el puerto, transportando mercancías en una carretilla elevadora. También disputaremos carreras con ella.



Game You



En el salón recreativo de Dobuita encontraremos recreativas legendarias de **Yu Suzuki**, como Hang-On y Space Harrier, una máquina de dardos, dos *Coin-Op* para practicar los QTE y una *juke box* con bandas sonoras de algunos mitos de **Yu Suzuki**.

Si queremos salvar a Nozomi tendremos que llegar al puerto en menos de dos minutos.

Shen Mue, también conocido como Project Berkley o Virtua Fighter RPG, nació hace más de seis años en la cabeza del incomparable **Yu Suzuki**. Un pequeño repaso mental a obras como Hang-On, Space Harrier, Out Run, After Burner, Power Drift, Virtua Racing o la saga Virtua Fighter os puede dar una idea de la importancia que ha tenido su existencia para todos nosotros, los jóvenes y ya no tan jóvenes del siglo XXI. Después de tanta ***Coin-Op***, **Yu Suzuki** se dispuso a crear algo diferente, algo que hiciera tambalear los cimientos del videojuego y que se convirtiera en la mejor y mayor creación lúdica jamás concebida por mente humana. Con estas premisas nació **Shen Mue** y el nuevo género *F.R.E.E.* (*Full Reactive Eyes Entertainment*). Obras tan relevantes y perfectas merecen un género exclusivo. Y lo mejor es que este primer capítulo de **Shen Mue**, ya en la calle cuando leáis esto, es tan sólo el comienzo, la génesis de algo tan grande que posiblemente sea imposible concebir un final. Como dato os diré que Shen Mue 2 incluirá cuatro capítulos en vez de uno, y todos ellos se desarrollarán en **Hong Kong**. La longitud real de la saga estará entre 16 y 20 capítulos. Esta primera entrega compuesta por tres GD ROM del juego y el disco extra *Shen Mue Passport* se desarrolla íntegramente en **Yokosuka** y sus cinco escenarios más representativos, la casa de los Hazuki, Yamanose, Sakuragaoka, Dobuita y el puerto. Nada más comenzar a jugar presenciaremos, boquiabiertos y expectantes, los acontecimientos que van a originar el desarrollo de toda la saga. Recuperados del *shock* y tras la dramática escena final de Iwao y Ryo Hazuki, el protagonista, nos veremos inmersos en **Shen Mue** y su infinito catálogo de sensaciones. Para empezar os puedo asegurar que estamos ante el juego con mejores gráficos

Quick Timer Events (QTE)

En estas secuencias tendremos que pulsar rápidamente el botón o dirección del *pad* que aparece en pantalla. No se nos permitirán excesivos errores, a veces ninguno, pero en la casi totalidad de situaciones, si no completamos la serie, tendremos la oportunidad de repetir el proceso hasta lograrlo.

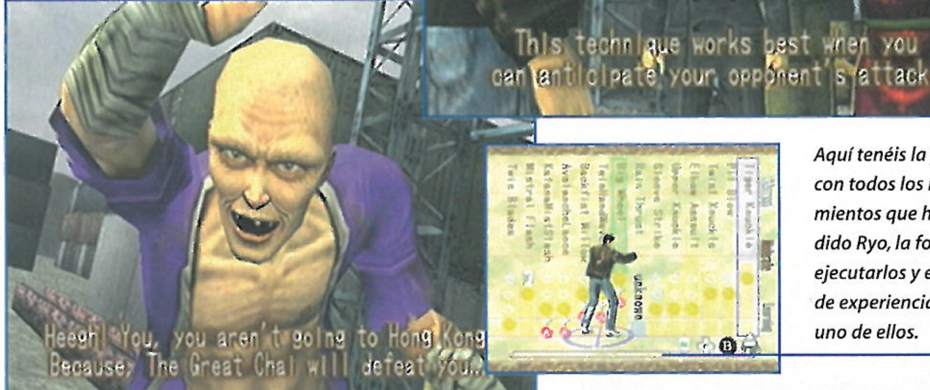








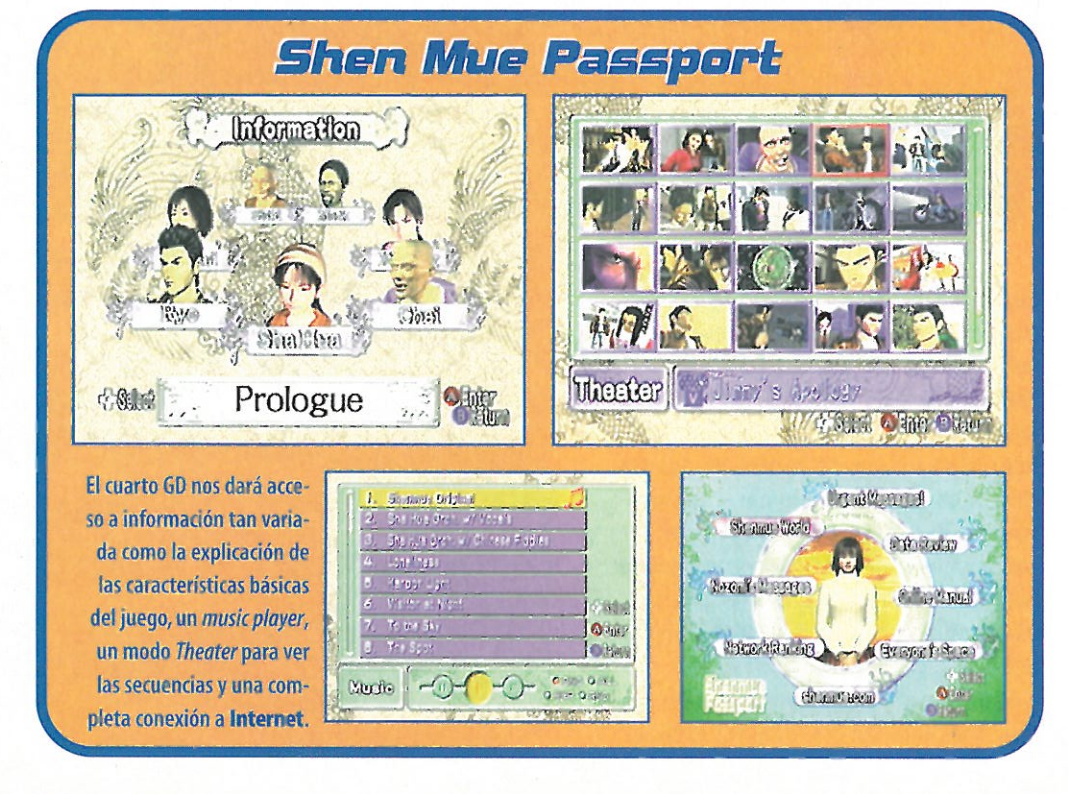
jamás concebido, en cualquier formato. La representación de todos los elementos es sobresaliente, desde una simple habitación hasta un puerto, pasando por las bulliciosas calles de la ciudad. Los escenarios son gigantescos y permanecen constantemente en pantalla. No falta ni sobra nada, todo está en su lugar esperando a ser descubierto o contemplado por nuestros atónitos ojos. Las primeras horas de juego se te pasarán volando mientras correteas y observas todo lo que te rodea. Es lo más real que puedas imaginar y contiene millones de detalles y matices. El tiempo pasa, los cambios climáticos se acomodan sobre cualquier entorno, los diferentes momentos del día y la noche han sido recreados con insultante pulcritud, las texturas tienen una calidad exagerada en detalle y resolución, y tendremos a más de doscientas personas a nuestra disposición durante la aventura que desarrollarán su propia vida dentro del juego, y con los que podrás comunicarte cuando quieras. Creo que lo mejor que se puede decir de **Shen Mue** es que dentro de él hay vida. Y este nuevo parámetro, hasta ahora casi inexistente, es uno de los rasgos que lo magnifica aún más. El desarrollo de la aventura queda ahora a gusto del consumidor, y en nuestras manos está elegir el *tempo* con el que se van a desarrollar los acontecimientos. Si simplemente nos centramos en objetivos básicos es muy posible que en menos de doce horas lo completemos. Pero para eso no ha nacido la obra de **Yu Suzuki**. Su auténtica razón de existir es sentir todo lo que te rodea, realizar las mismas acciones que en la vida real, como tomarnos un refresco, pasar una tarde en los recreativos, esperar al bus, alimentar a un gatito día a día, ayudar a una anciana, ir de compras, hablar con todo el mundo (sobre todo con ese bomboncito llamado Nozomi), observar pacientemente el atardecer o el discurrir del tráfico, llamar por teléfono, jugar con nuestra ***Saturn***, prestar ayuda a un indigente, dormir, entrenar... Tantas cosas que podría llenar estas cuatro páginas. Esa es la esencia de **Shen Mue**, disfrutar y comportarte como en la vida real, pero eso sí, una vida más emocionante y peligrosa, todo hay que decirlo. Y mientras haces todo esto también tendrás que ir tras los pasos del misterioso Lan Di y así esclarecer el asesinato de tu padre. Si juegas de esta manera podrás vivir junto a **Shen Mue** una generosa cantidad de horas y sacarle el máximo provecho. Los días pasarán y pronto te verás inmerso en una oscura pero infinitamente adictiva trama repleta de personajes secundarios y situaciones apasionantes. Para proporcionar una mayor satisfacción al jugador se han incluido dos modos de juego tan diverti-



Aquí tenéis la pantalla con todos los movimientos que ha aprendido Ryo, la forma de ejecutarlos y el nivel de experiencia de cada uno de ellos.





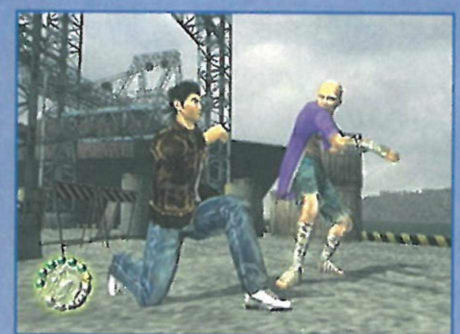


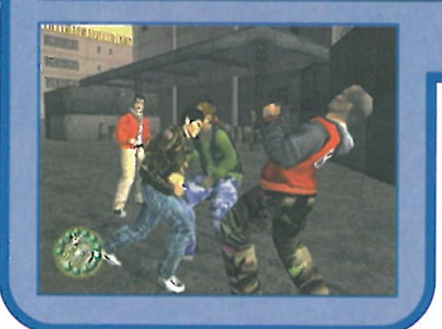
El cuarto GD nos dará acceso a información tan variada como la explicación de las características básicas del juego, un *music player*, un modo *Theater* para ver las secuencias y una completa conexión a **Internet**.

Free Battle

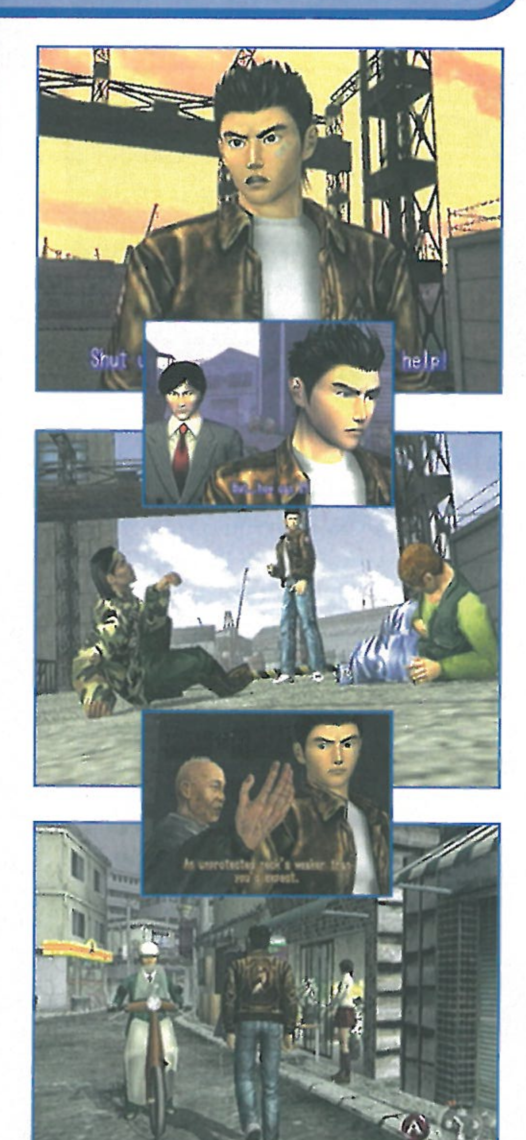
En este modo de juego pondremos en práctica todo el repertorio de golpes y movimientos de Ryo, al más puro estilo VIRTUA FIGHTER, contra uno o varios oponentes. Uno de estos combates *Free Battle* será contra 70 enemigos.







dos y originales como el *QTE* o el *Free Battle*. Como veis, **SM** es un cúmulo de emociones de todo tipo que se complementan de forma mágica y hacen de él quizá el juego más perfecto de todos los tiempos. Gráficamente no hay duda que lo es. Otro acierto es la embriagadora banda sonora, con más de seis compositores a su servicio encabezados por **Takenobu Mitsuyoshi** y **Yuzo Koshiro**. Mención honorífica también para el soprendente apartado de sonido FX que recreará en todo momento el inmenso abanico de texturas sonoras que tendrían lugar en la realidad. Sé que dejo muchos detalles en el tintero, pero con juegos así es imposible contar todo. **SHEN MUE** es uno de esos títulos universales, que están por encima incluso de la máquina para la que han sido programados y que deben ser disfrutados por todos los usuarios del planeta. Porque el que no lo haga se está perdiendo uno de los capítulos más inspirados, hermosos y legendarios de la historia del videojuego. Y sólo es el primero... **THE ELF**



SHEN MUE

F.A.E.E.

4GD ROM	
Jugadores	1
Vidas	1
Escenarios	5
Modos de juego	4
Internet	SI
Grabar Partida	VM

GRAFICOS

99

es el juego con mejor engine 3D de todos los tiempos. todo tiene un grado de realismo sorprendente, las texturas son perfectas, los escenarios gigantescos, la animación de todos los personajes realizada mediante MOTION CAPTURE...

MUSICA

95

seis compositores, entre ellos el inolvidable YUZO KOSHIRO, se han encargado de dar forma a una banda sonora que ambienta el juego a la perfección con una variedad musical digna de elogio.

SONIDO FX

96

Todos los efectos de sonido que podáis imaginar y que deberían de estar ahí para convertir las situaciones en algo real han sido incluidos. el doblaje en inglés no es tan inspirado y rotundo como el japonés, pero es de gran calidad.

JUGABILIDAD

97

SHEN MUE es tan amplio y real que te obligará a compartir su desmesurada calidad durante el tiempo que tú quieras. el guión del juego mantendrá el interés de principio a fin. sólo por la posibilidad de pasear y observar lo que te rodea merece la pena.

GLOBAL



\+ Los mejores gráficos vistos hasta el momento. el SHEN MUE PASSPORT.

\- no está en castellano. algún asno no sabrá disfrutar con él.

VALORACION

estamos ante uno de esas creaciones que convierten al videojuego en un nuevo arte. todo en SHEN MUE ha sido concebido para crear la experiencia más completa, gratificante y satisfactoria que puede transmitir un juego hoy en día. es un legado lúdico universal que deberían disfrutar todos los amantes del videojuego sin excepción, independientemente de sus creencias y gustos. como suelo decir en las ocasiones importantes, SHEN MUE justifica por sí solo la compra de DREAMCAST. si quieres pasar unas navidades de ensueño, aquí tienes la oportunidad.



Algo ha SOBREVIVIDO

Dino Crisis 2

Capcom ha descubierto un nuevo **filón** con Dino Crisis. Mientras que en la primera parte hallamos un título todavía cercano al **estilo** de **Resident Evil**, en esta segunda entrega se explota la **acción** sin ningún tipo de complejos.







SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	CAPCOM
PROGRAMADOR	CAPCOM

VALORACION

CAPCOM ha vuelto a realizar un trabajo brillante. Ha lavado la cara de la saga DINO CRISIS para ofrecernos una aventura de acción 100% y que además se ve acompañada de un apartado gráfico impresionante para los 32 bits de SONY. Sin duda, este es uno de los mejores títulos del año.



La única similitud que encontramos entre los dos episodios de DINO CRISIS, es que ambos están protagonizadas por **Regina** y que los dinosaurios afilan sus dientes para hacerla papilla al menor descuido. Sin embargo, en **DINO CRISIS 2**, estas criaturas se han convertido en el alma del juego, ya no son un añadido como ocurría con la primera parte. Así que ten el arma a punto y preparada para descargar plomo contra estas indomables bestias jurásicas. Básicamente, esto resume el espíritu de **DINO CRISIS 2**. El juego está dividido en misiones, en las que manejaremos alternativamente a **Regina** y **Dylan** y donde la acción prima sobre cualquier otro aspecto. De todas formas, CAPCOM no se ha olvidado de dotar a la aventura con una línea argumental que enlaza los objetivos y nos va conduciendo de encerrona en encerrona casi sin respirar. Como era de esperar en un juego de corte tan arcade, los desarrolladores han previsto que un buen arsenal, grandes cantidades de munición y objetos para regenerar energía estén a disposición del jugador en todo momento. Para acceder a ellos es necesario canjear los



Este «bicho» ha dejado al tiranosaurio a la altura del betún. Un jefe final de esos que meten miedo.



puntos obtenidos al aniquilar dinosaurios en las terminales que sirven para grabar partida. Dependiendo de nuestra paciencia estaremos en disposición de probar todas y cada una de las armas del juego. De hecho, algunas son imprescindibles para acceder a ciertas zonas del mapeado. Tampoco falta en **Dino Crisis 2** algún que otro sencillo *puzzle*, que nada tiene que ver con los del primer capítulo de la saga, ya que sirven más bien como un pequeño descanso ante tanta carnicería. Todo esto está presentado con un impecable apartado gráfico. Puede que algunos se quejen de que en esta segunda entrega se haya optado por los escenarios en 2D, pero ha sido todo un acierto de CAPCOM que aporta una mayor riqueza a cada una de las localizaciones. Los interiores continúan con la estética del primer Dino Crisis, pero con muchos más detalles. Pero donde más ha ganado el juego es a la hora de representar las zonas selváticas. Por otro lado, hay que hacer una mención especial a la misión que transcurre bajo el agua, la sensación de que **Regina** se encuentra en las profundidades es totalmente creíble. Tanto el efecto del agua como la animación de la chica son increíbles. Por supuesto, la mayor variedad de reptiles jurásicos no ha influido para nada en la calidad de sus diseños y animaciones. Sin duda, nos darán suficiente trabajo como para aprendernos las mejores estrategias y argucias a



***Regina** huye de un dinosaurio cubierto por una piel tan dura como el acero.*

Una de las zonas de la jungla está infestada por las emisiones de unas plantas venenosas. La única forma de acceder a este lugar es encontrar una máscara de gas que evite nuestra muerte.







Mini juegos



Es una lástima que no se haya incluido una opción que te permita jugar a los subjuegos que atesora **Dino Crisis 2**. Conducir un tanque y escapar de un tiranosaurio, cubrir a tu compañero de los velociraptores, mantener a un triceratops a raya desde un jeep o desbaratar los ataques de pterodáctilos y otras bestias acuáticas desde una lancha son algunos de ellos.











la hora de sufrir sus ataques. La combinación de estos seres y la dinámica de las misiones (incluyendo una serie de minijuegos) dan como resultado un título divertido de principio a fin. También se han incluido impresionantes secuencias FMV de una calidad asombrosa para los 32 bits de SONY. Quizás, el único aspecto un tanto flojo es la banda sonora del juego. Las melodías siguen el ritmo de la acción pero apenas recuerdan la brillantez de este apartado en otras obras de CAPCOM, si exceptuamos la canción de los créditos. En resumen, si buscas acción y descargar adrenalina, **DINO CRISIS 2** posee los ingredientes necesarios para hacerte disfrutar. **R. DREAMER**





DINO CRISIS 2

SURVIVAL

CD ROM	
Jugadores	1
Personajes	2
Vidas	NO
Continuaciones	NO
Dual Shock	ANALOG +VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD

GRAFICOS

94

Los fondos prerrenderizados dan una riqueza a los escenarios de la que carecía la primera parte. El diseño de los dinosaurios y sus animaciones también han mejorado y, además, nos encontramos con secuencias de vídeo que parecen realmente increíbles.

MUSICA

85

Las melodías que componen la banda sonora cumplen bastante bien su función. Secciones orquestales que siguen el ritmo de la acción o composiciones más tecno. Pero sin alcanzar la brillantez de este apartado en otros juegos de la compañía japonesa.

SONIDO FX

94

CAPCOM ya le tiene cogida la medida a este apartado. Hay todo un elenco de sonidos para los pasos sobre distintas superficies, cada dinosaurio cuenta con su rugido particular, las voces de los actores, las explosiones, etc., etc. En resumen, casi, casi perfecto.

JUGABILIDAD

95

DINO CRISIS 2 nos ofrece dentro de una misma aventura gran variedad de alternativas e incluye una serie de minijuegos que terminan por aderezar este título para que la diversión no cese en ningún momento. Además, hay un modo extra de juego. No se puede pedir más.

GLOBAL



\+ La dinámica del juego y los minijuegos que se incluyen.

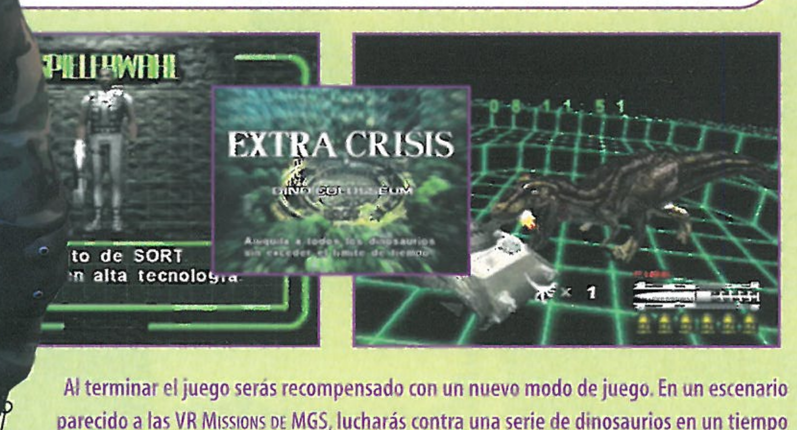
\- Que no se haya incluido una opción aparte para los minijuegos.

La trama



A lo largo del juego iremos descubriendo la sorprendente historia que encierra el guión de DINO CRISIS 2. Gente del futuro, una base de investigación en una selva llena de dinosaurios y más sopresas.

Dino Colosseum



Al terminar el juego serás recompensado con un nuevo modo de juego. En un escenario parecido a las VR MISSIONS DE MGS, lucharás contra una serie de dinosaurios en un tiempo determinado. Con los Extinct Points puedes comprar nuevos personajes..



POKÉMON™

POKÉMON AMARILLO



POKÉMON AZUL



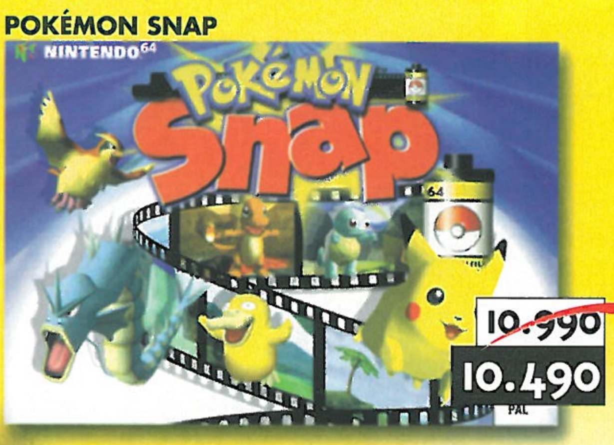
POKÉMON PINBALL



POKÉMON ROJO



POKÉMON SNAP



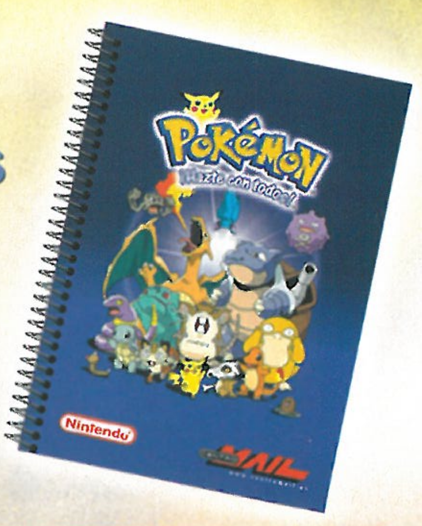
POKÉMON PIKACHU



POKÉMON STADIUM + TRANSFER PAK



COMPRA CUALQUIERA DE ESTOS JUEGOS Y CONSIGUE **GRATIS** UN MAGNÍFICO CUADERNO POKÉMON

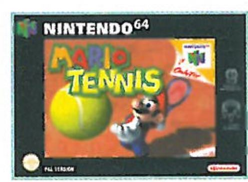


PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA FIN DE EXISTENCIAS

Mario Tennis







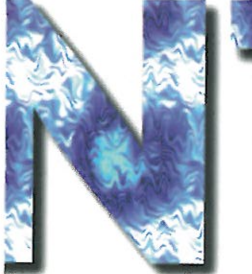
Mario deja los palos de golf en casa y se hace con una **raqueta** con la que está dispuesto a mantenernos sobre ***la pista*** durante muchísimas horas. Varios modos de juego y muchas sorpresas aguardan a los fans de «la gran N».

El problema de comentar un juego protagonizado por las criaturas de NINTENDO es que hay poco que decir, y a la vez mucho que comentar. Poco que decir porque el apartado gráfico y sonoro es igual de brillante que siempre. NINTENDO mima hasta el exceso todo lo que rodea a **Mario**, y si un juego cuya estrella es el fontanero de bigotes no es bueno, no es precisamente por culpa del apartado técnico. Y decimos que también hay mucho que comentar, porque NINTENDO sabe rodear sus juegos de un sinfín de opciones, de secretos y de modalidades que aseguran al

BOWSER STAGE *Es lo más parecido a otros juegos de la casa como Mario Kart. En efecto, además de jugar al tenis, dispondremos de items que han hecho célebres a muchos de los juegos de «la gran N». Desde el típico plátano, hasta los caparazones de tortuga, pasando por la estrella y la seta.*

PIRANHA CHALLENGE
Resta las bolas que sueltan las plantas y evita que tu oponente las responda.

MARIO TENNIS	
DEPORTIVO	
Megas	96
Jugadores	1-4
Vidas	1
Competiciones	TORNEOS
Expansion Pak	NO
Personajes	14 + 2 SECRETOS
Grabar Partida	CARTUCHO (3 PARTIDAS)






VALORACION

MARIO TENNIS es al deporte de la raqueta, lo que MARIO GOLF al deporte de los palos. un juego entretenido, extremadamente cuidado y con todos los alicientes necesarios como para pasar un buen rato a solas o en compañía. ¿acaso conocéis un juego protagonizado por MARIO que sea malo?

SUPER Information

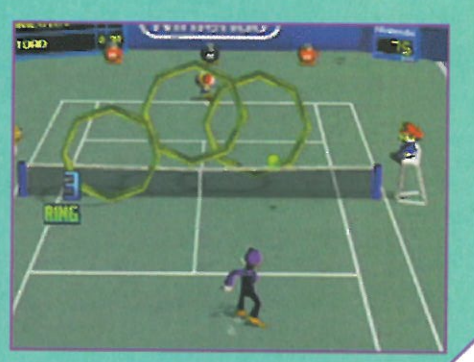
FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	NINTENDO
PROGRAMADOR	CAMELOT

comprador una inversión con garantías. Y **Mario Tennis** no es una excepción, sino más bien una confirmación de que el talento de los programadores de CAMELOT no se extinguió después de obsequiarnos con el maravilloso Mario Golf. Obviamente, y como reza el título, **Mario Tennis** es un juego de tenis protagonizado por **Mario** y todo el elenco de personajes que últimamente acompañan al fontanero. De esta

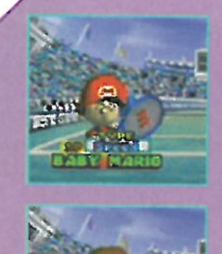
Ring Shot

Ideal para practicar puntería. La mecánica es muy sencilla, y consiste en atravesar con nuestros golpes los anillos que aparecen al lado de la red. Se luchará contra el tiempo, un número determinado de bolas, etc.

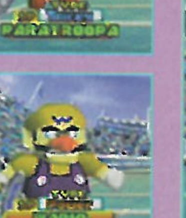
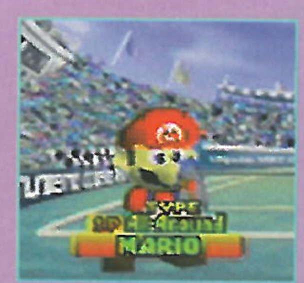




Personajes







Catorce personajes del universo Mario, más dos ocultos (Shy Guy y Donkey Kong Jr.) componen el elenco de protagonistas de este gran juego de tenis. No todos son iguales, y podríamos agruparlos según sus cualidades. Los hay rápidos, técnicos, poderosos y, también, los que tienen un poco de todo. Los hay con golpes especiales y los que son buenos en todo (los secretos).

GRAFICOS — 93

como siempre, NINTENDO cuida al máximo los juegos protagonizados por sus estrellas. Las animaciones, expresiones y entornos son impecables. Tiene superior calidad gráfica que el reciente MARIO GOLF, y eso es un dato considerable.

MUSICA — 90

Las musiquillas de fondo son remezclas de los temas clásicos que tantas y tantas veces hemos tarareado y admirado en los juegos protagonizados por MARIO y sus colegas. ¿alguien se atreve a poner en duda su calidad?

SONIDO FX — 94

un apartado especialmente cuidado en el juego, con frases para cada personaje, y sonidos para multitud de acciones. Teniendo en cuenta el formato y la cantidad de personajes, no hay duda del esfuerzo de los programadores.

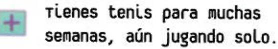
JUGABILIDAD — 95

Divertido y largo. Hasta en el modo para un jugador tendremos juego para rato debido a la gran cantidad de modalidades y torneos. No es tan adictivo como VIRTUA TENNIS, pero tiene el incomparable encanto de MARIO y CIA.

GLOBAL



+ Tienes tenis para muchas semanas, aún jugando solo.

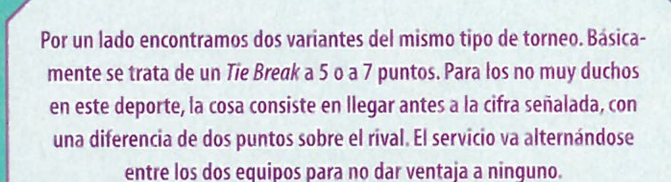


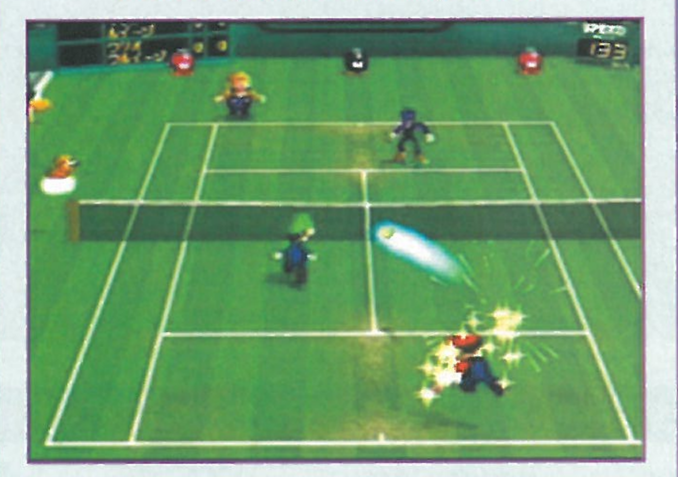
− el movimiento de los jugadores en la pista es un poco lento.

Special Games

Son tres modos de juego para un jugador que sirven para relajarnos de las modalidades habituales.

manera, podremos jugar controlando desde al incombustible **Mario**, hasta **Luigi**, **Bowser**, **Donkey Kong**, **Boo** y así hasta catorce seres, más dos ocultos. Para que el juego sea igual de divertido tanto jugando a dobles, como jugando en solitario, CAMELOT ha incluido varios modos de juego aparte de los habituales de torneo y exhibición. Así tendremos que contestar a pelotas de tenis que escupen unas plantas piraña, intentar pasar por dentro de anillos nuestros golpes, disputar *Tie Breaks* a 5 o 7 puntos, o luchar con la raqueta y con los *items* habituales de la saga Mario en un escenario especial como si fuera MARIO KART. Pero no acaba ahí la cosa, porque según logremos vencer en torneos se nos irán proporcionando *passwords* que nos darán acceso a torneos especiales. Tras disputar estos torneos se nos proporcionará con cada uno una clave que, si la introducimos en la página WEB del juego (**www.mariotennis.com**), veremos cuál es nuestro *ranking*. Y esto es sólo un apunte de un juego bonito y con una jugabilidad inagotable. **THE SCOPE**


Por un lado encontramos dos variantes del mismo tipo de torneo. Básicamente se trata de un *Tie Break* a 5 o a 7 puntos. Para los no muy duchos en este deporte, la cosa consiste en llegar antes a la cifra señalada, con una diferencia de dos puntos sobre el rival. El servicio va alternándose entre los dos equipos para no dar ventaja a ninguno.

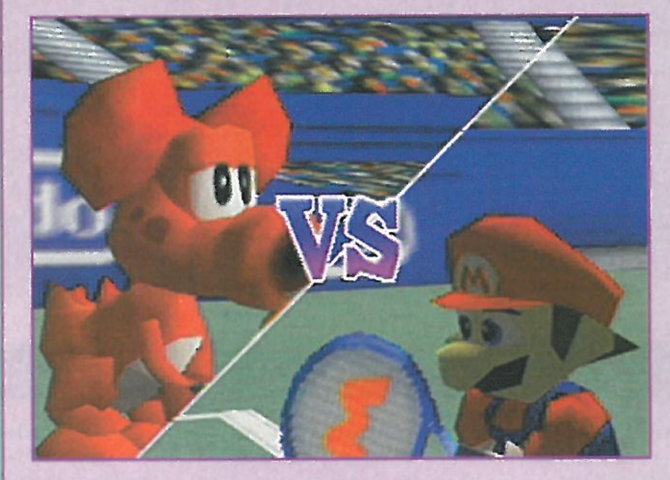












Ring Tournament es sin duda la modalidad estrella de estos *Special Games*. Accederemos a los diferentes torneos patrocinados por NINTENDO y sus personajes (Mario Cup, Luigi Cup, etc.) a través de *passwords*. Una vez finalizados, se nos dará una clave que podremos introducir en la WEB **www.mariotennis.com** para publicar nuestros resultados.

SPEED EN LA NIEVE

con el trepidante juego en CD-ROM 'Snowboard Racing' que te regala CNR

Es el más excitante simulador de surfeo en la nieve de todos los tiempos. Experimenta en tu ordenador la emoción de recorrer, subido a una tabla, empinadas pistas de esquí. Sortea los peligrosos obstáculos que encontrarás a tu paso y enfréntate a las inclemencias meteorológicas demostrando tu pericia. Con este juego podrás competir en emocionantes carreras, realizar grandes saltos, practicar *freestyle* o enfrentarte a todas estas variantes en el Xtreme Tour... Y todo a una velocidad de vértigo y con una música que te helará la sangre. Escoge a tu surfer preferido, en función de su agilidad o estabilidad en la pista, vístelo a tu gusto, selecciona la tabla que utilizará y... ¡lánzate a la pista!



Pero, si quieres practicar el esquí de una forma menos virtual, en el número de diciembre de CNR te presentamos las **diez mejores pistas del mundo.** Nuestro tema de portada te enseñará las técnicas para conseguir un buen **aumento de sueldo.** Además, te explicamos **por qué nos seduce lo japonés,** los **4 x 4 que vienen, cómo funciona nuestro cerebro** y todo sobre los **videojuegos** y las **películas** que invadirán nuestras pantallas estas Navidades. En CNR también te contamos **cómo superar la depresión, por qué nos despistamos** y el **comercio del futuro.** ¡Hazte con él!





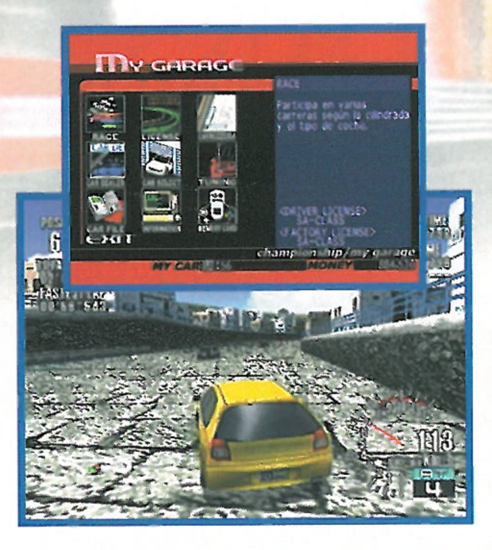
Una publicación de Ediciones Reunidas GRUPO ZETA

Sega GT

Más que COCHES



Los que no tienen PSX y quieren saber en qué **consiste** el **fenómeno** Gran Turismo, tendrán en Sega GT el mejor reflejo. Una gran opción para los amantes de los coches reales.







Sega GT reproduce fielmente coches tan conocidos como este Alfa 156. **The Elf** es el mejor abollador profesional de este modelo.





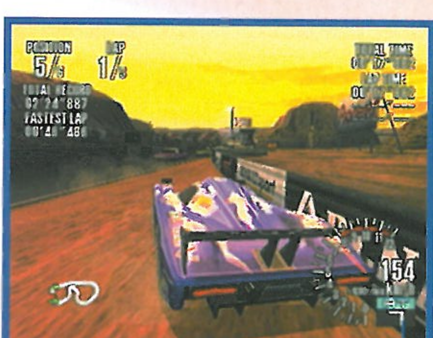
Dual Race. Así es como se denomina al modo para dos jugadores simultáneos. En él, además de poder seleccionar entre un amplio abanico de coches de diferentes categorías, podremos utilizar los que tengamos almacenados en nuestra *VMS*. Y si existe diferencia entre pilotos o coches, se podrá determinar cierta ventaja para uno de los contendientes y modificar determinados parámetros con el fin de igualar la carrera.

SEGA GT

SIMULADOR DE CONDUCCION

GD ROM	
Jugadores	1-2
Circuitos	20
Coches	+200
Internet	RECORDS
Vibration Pack	SI
Grabar Partida	VMS

Es duro abstraerse de las capacidades técnicas del reciente MSR para poder comentar objetivamente las de este juego. Si no hubiera salido MSR, **Sega GT** nos parecería una virguería, pero media un abismo entre uno y otro. Pero, insistimos, hablamos exclusivamente a nivel técnico, porque en lo que respecta a estructura de juego, seguramente habra muchos que lo prefieran a la gran obra de BIZARRE. Y es que vale que hay más de 200 coches reales, vale que el sistema de menús es muy complejo, pero no es muy normal que juegos ya veteranos, como Crazy Taxi, sean infinitamente más sugerentes gráficamente que **Sega GT**. Pero en fin, suponemos que la «gracia» de este juego no es, precisamente, este aspecto, sino más bien la forma de conseguir licencias, coches, premios en metálico, etcétera. Y es que **Sega GT** es un Gran Turismo corriendo en ***Dreamcast***. Como gran incorporación al género está la posibilidad de crearnos nuestro propio coche (utilizando unas carrocerías predeterminadas), lo que añade alicientes a un juego ya de por sí muy completo. Cada categoría abre las siguientes, y quedar primero no es lo mismo que quedar segundo, ya que ganar proporcionará premios y coches secretos imposibles de conseguir de otra manera. De esta



Si reúnes el suficiente dinero y consigues todas las licencias necesarias, podrás construirte coches tan horteras como el «Brunomóvil» de la pantalla. Eso sí, las mejores carrocerías las consigues ganando carreras.







Car Dealer. En esta sección del juego te pasarás media vida, tanto comprando coches, como vendiendo los que ya no te sirven. Como suele pasar, lo que te dan por tu coche de segunda mano es, en ocasiones, hasta insultante.



Intro. Aparente, pero nada del otro mundo. La secuencia de introducción al juego es interesante, pero nada que no hayamos visto en tantos y tantos representantes del género. Pero bueno, cumplir, sí que cumple su objetivo.

GRAFICOS — 85

Aunque el gran número de coches puede servir como disculpa, ni los juegos de luces, ni la resolución ni el diseño de los vehículos está a la altura de, no sólo MSR, sino de otros juegos no tan «mastodónticos».

MUSICA — 87

Pasa absolutamente desapercibida, aunque si eres capaz de dejar de fijarte en las curvas y escuchar, observarás que incluye melodías cuidadas e interesantes... Aunque algunas se repiten.

SONIDO FX — 90

El sonido del acelerón del motor en la pantalla de carga antes de las carreras es lo mejor del juego. Son absolutamente protagonistas del juego, dejando muy en segundo plano las melodías de las músicas.

JUGABILIDAD — 92

Pese a que el control de los coches más potentes es muy complicado, y en general todos tienden a irse de madre en cuanto aceleramos, el sistema de licencias y la variedad de categorías aseguran diversión para rato.

GLOBAL



+ La estructura de juego sigue siendo muy atractiva.
- ¿Por qué son tan ingobernables los coches más potentes?

DISEÑO MAQUETA: TOMAS J. PEREZ ROSADO











para venderlo y luego seleccionar otro, lleva su tiempo, y eso es algo que debiera haber sido optimizado. Esto, junto con los

forma, hasta no ser el mejor en todas y cada una de las numerosísimas carreras, no se podrá decir que el juego está finalizado. Una mecánica ya sobradamente probada en GT y que en **Dreamcast**, a buen seguro, contará con idéntico número de usuarios satisfechos. Eso sí, la interfaz de usuario representada en el tedioso paso de unos menús a otros, obligará a pasarnos casi tantas horas jugando como navegando por las diferentes opciones. Cambiar de coche

gráficos y el deficiente, o mejor dicho, imposible control de los vehículos más potentes (¿para qué gastarse un pastón en poner a un Viper 1500 cv si luego no podemos ni trazar una curva?) son las manchas de un juego que, a pesar de no ser original en su concepto, sí que ofrece a los usuarios de **Dreamcast** interminables horas de juego. Eso sí, y te aseguro que no tengo familia en BIZARRE, cómprate antes MSR que **Sega GT**. Me lo agradecerás. **THE SCOPE**

SUPER Information

FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	SEGA
PROGRAMADOR	SEGA

VALORACION

● La comparación con Metropolis Street Racer es inevitable, y por desgracia, Sega GT no sale muy bien parado. Salvo por número de coches, que vence con claridad, en el resto MSR pone a Sega GT a la altura del betún. Sin embargo sería injusto no valorar como se merece un buen juego, un gran juego capaz de entretener durante mucho tiempo (menos que MSR, todo sea dicho), y que incluye novedades interesantes como la posibilidad de construirnos nuestro propio vehículo. Lo peor, sin duda, el apartado gráfico y el control de los coches más potentes.



Construir un coche con el mejor motor, el mejor chasis y, sobre todo, la mejor carrocería, te puede salir por un pastón. Incluso 5 o 6 veces más que el mejor de los coches.

DINO CRISIS® 2

CONCURSO

Sorteamos 50 Dino Crisis 2 promocionales en castellano

CONCURSO DINO CRISIS 2

NOMBRE: ....

APELLIDOS: ....

DOMICILIO: ....

POBLACION: ....

PROVINCIA: ....

C.P.: .... TEL.: .... EDAD: ....

BASES:

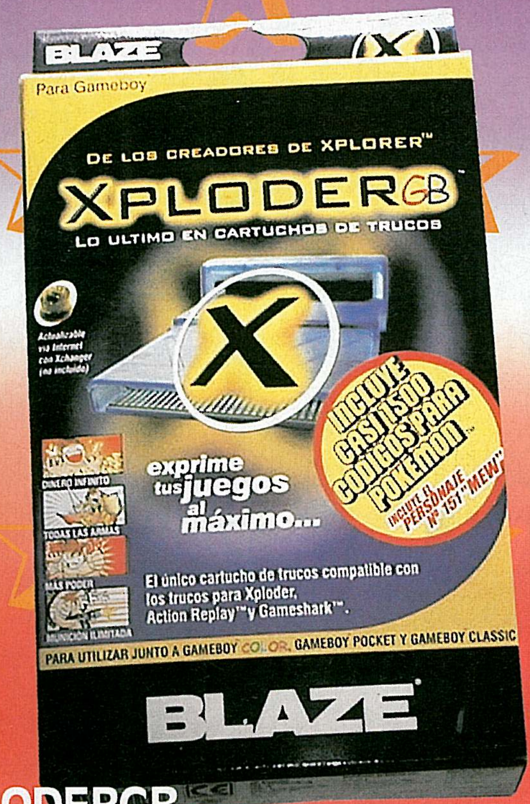
- Podrán participar en el concurso todos los lectores que envíen el cupón con todos sus datos antes del día 31 de Diciembre de 2000 a EDICIONES REUNIDAS S.A., REVISTA SUPER JUEGOS, C/O'DONNELL 12, 28009 MADRID, indicando en una esquina del sobre «CONCURSO DINO CRISIS 2».
- No se admitirán fotocopias del cupón y sólo se aceptará un cupón por lector.
- Los premios no podrán se canjeados por dinero.
- No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos.
- La lista de ganadores será publicada en próximos números de la revista.
- La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.







Ya hemos elegido, ¿y tu?



XPLODERGB
El cartucho de trucos definitivo para tu GameBoyTM
Incluye códigos para conseguir a Mew.

PORTA GAMEBOY



MUEBLE UNIVERSAL
Valido para cualquier tipo de consola





VOLANTE SPEEDSTER
Construcción sólida y conducción fiable



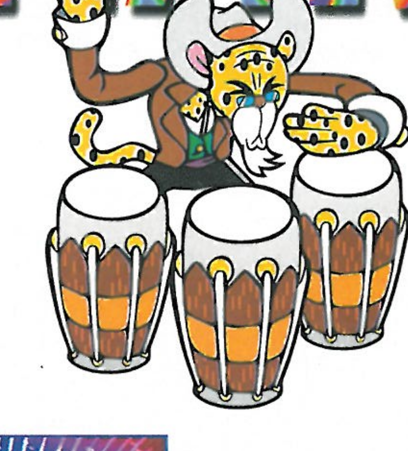
¿Podrás esperar hasta Reyes?
PISTOLA FALCON
Con puntero láser
PISTOLA SCORPION
La nº 1 del mercado
PISTOLA AVENGER
Con pedal y vibración
MEMORIAS DE 2, 4 Y 8MB
Sin compresión de datos
Tecnología flash
MANDO CYBER SHO
Dual shock
Con infra rojos
2mb memory card
4mb memory card
8mb memory card
BLAZE
ARDISTEL, S.L.
http://www.ardistel.com
Tfno. Consulta 906 30 15 02
Coste máximo de la llamada 48 ptas.min.

Mais Samba y menos TRABALHAR



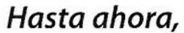
Samba de Amigo

Sega se **sube** al carro de los simuladores **musicales** con la conversión de Samba De Amigo, una de las recreativas más **originales** de la historia, gracias sobre todo a su **peculiar** sistema de control: unas **maracas**.



En determinados momentos del juego tendremos que «posar», manteniendo las dos maracas en una determinada posición, con el objetivo de aumentar nuestra puntuación.





Hasta ahora, la única creación musical de SEGA había sido FLASH BEAT, una extraña recreativa cuyo desarrollo y aspecto fueron incapaces de competir contra BEATMANIA. Tras más de un año de la aparición de dicho título, el mismísimo SONIC TEAM se complace en presentarnos uno de los más divertidos y originales *Rythm & Action Game* de todos los tiempos: **SAMBA DE AMIGO**. Con este título musical, SEGA ha conseguido plasmar en un videojuego la



SUPER Information

FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	SEGA
PROGRAMADOR	SEGA

VALORACION

● La sencillez del manejo y las 23 divertidas canciones que contiene, convierten a SAMBA DE AMIGO en el más atractivo título musical del mercado, adecuado tanto para expertos músicos como para principiantes. Lo mejor del juego son los «Maraca controllers».

SAMBA DE AMIGO

SIMULADOR MUSICAL

GD ROM	
Jugadores	1-2
Canciones	14+9
Modos de juego	5
Continuaciones	NO
Vibration Pack	SI
Grabar Partida	VMS

fiebre latina que invade el mundo musical; Samba de Janeiro, The Cup Of Life (La copa de la vida), La macarena o Soul Bossa Nova son algunos de los temas más conocidos del extenso repertorio de **Samba De Amigo**. La característica más llamativa del título de SEGA es su sistema de control basado en el movimiento de dos maracas, las cuales deberemos agitar a tres alturas diferentes al compás de la música para hacer desaparecer las bolitas azules que se mueven hacia cualquiera de las nueve posiciones posibles. Al contrario de lo que pueda parecer, dicho sistema de control no sólo no resulta en absoluto complicado, sino que además es realmente divertido, tanto si somos nosotros los que hacemos el ridículo agitando las maracas como si lo que hacemos es observar a otro emulando al mismísimo **Machín**. Además del modo Arcade, similar al de la recreativa, en la versión ***Dreamcast*** de **Samba de Amigo** encontraremos otros modos como el Party y sus divertidos minijuegos, el Couple, en el que mediremos lo mucho que amamos a nuestra pareja (o a la ***Dreamcast***, si jugamos solos) o el modo Internet; a través de la red podremos entrar en el *Ranking* mundial de puntuaciones e incluso bajarnos 9 nuevas canciones, entre las que se encuentran Magical Sound Shower (Out Run), After Burner o Super Sonic Racing (Sonic R). Creado para divertir, te gusten los juegos musicales o no, **Samba De Amigo** es de los más divertidos y originales títulos creados para DC. **DOC**

Mini-juegos

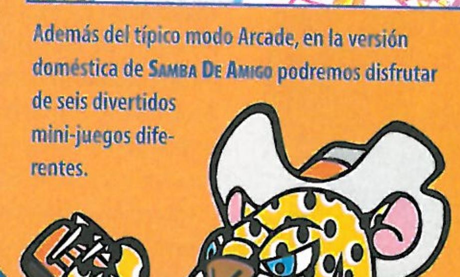


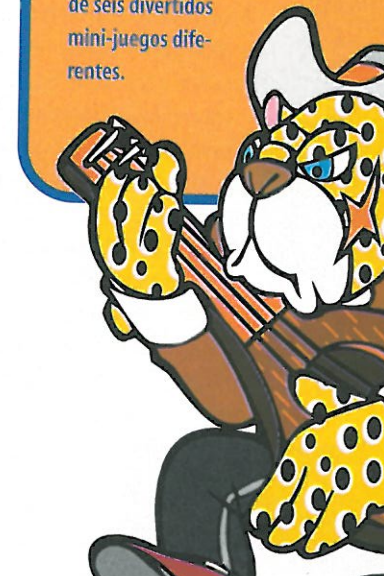




Además del típico modo Arcade, en la versión doméstica de **Samba De Amigo** podremos disfrutar de seis divertidos mini-juegos diferentes.

Modos de juego





Hartos del modo Arcade, podemos probar con el divertido Party Mode o con los imposibles desafíos del modo Challenge.

GRAFICOS 87

Aunque la mayor parte del tiempo mantendremos nuestra vista fijada en las nueve posiciones donde agitar las maracas, el escenario está repleto de detalles y de personajes, los cuales se mueven en todo momento a 60 fps.

MUSICA 93

Lógicamente, este es el apartado más importante y más trabajado del título de SEGA. 14 temas puramente latinos más 9 melodías que podrás bajar de Internet forman un total de veintitrés divertidos cortes, para tocar.

SONIDO FX 84

Los únicos efectos de sonido que podremos escuchar durante las canciones son los del público y los de las maracas (aparte del sonido analógico), ya que podremos elegir entre diferentes efectos que se producen al agitarlas.

JUGABILIDAD 90

Aunque, normalmente, los títulos de género musical suelen resultar complicados para los «no iniciados», con SAMBA DE AMIGO podrá jugar desde el «beatmaniaco» hasta el más torpe de la casa. Jugar con las maracas es lo mejor.

GLOBAL



88

+ Las maracas. Entre varios amigos es divertidísimo.
- Tener dinero para comprarte el juego, pero quedarte sin blanca para comprar las maracas.



Quake III Arena

SUPER Information

FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	SEGA
PROGRAMADOR	BASTER PROD

Ya no tenemos **nada** que envidiar a los usuarios de PC y sus shoot'em-up. **No sólo** podemos disfrutar de Quake III en nuestra **DC**, además podremos hacerlo **junto** a otros «6.000 **millones** de jugadores».

El shoot'em-up 3D más significativo de todos los tiempos hace aparición en ***Dreamcast*** con todas las características que convirtieron a la versión ***PC*** en todo un clásico, incluyendo el juego a través de **Internet**. Si bien es verdad que el título más jugado en la red es Counter-Strike, lo que los usuarios «normales» de ***PC*** (sin ningún tipo de conexión de banda ancha) tienen claro es que **Quake III Arena** es, junto a Unreal Tournament, el único título al que se puede jugar medianamente bien sin recurrir a las salas de juego en red, ya que el lag experimentado durante las partidas no llega en ningún momento ni al medio segundo con un modem de 33.600. Esta versión de **Quake III Arena** para ***Dreamcast*** no sólo es prácticamente idéntica a la de ***PC***, incluyendo el esperadísimo juego *on-line*, sino que además incluye nuevos escenarios en los que medir nuestras fuerzas contra los jugadores de medio mundo. Gráficamente, la versión de ***DC*** de **Q3A** podría compararse, aproximadamente, al mismo título funcionando en un Pentium III 500 con 96 MB de RAM y con una Voo-



El escenario de las fauces de fuego, que en las primeras betas era horrible, ha mejorado considerablemente.

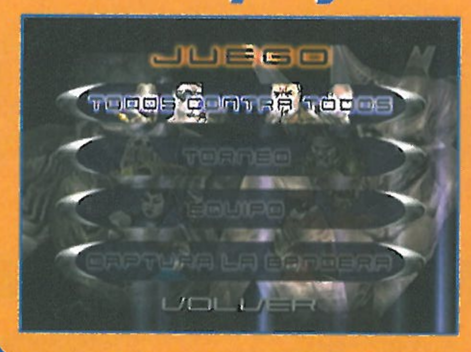


Lo único que ha salvado a Phobos del misilazo es la Armadura Pesada que acaba de recoger. Es el momento de fundirle con la metralleta.



QUAKE III ARENA	
SHOOT'EM-UP 3D	
GD-ROM	
Jugadores	1-4
Vidas	1
Escenarios	17
Vibration Pack	SI
Continuaciones	INFINITAS
Grabar Partida	VM

Multiplayer



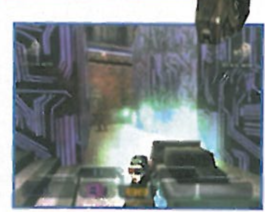


La opción más importante de **Quake III Arena** es la posibilidad de luchar contra jugadores de todo el mundo, gracias a su modo de juego On-line. Si Internet no es lo tuyo, también existe un modo Split-Screen.

doo 3 3000. No está nada mal, teniendo en cuenta que la diferencia monetaria entre la consola y dicho *PC* es de unas 80.000 pts. Por ahora, la única pega que podríamos ponerle a **Quake III Arena** es que sólo permite jugar en red contra otros tres jugadores, algo que a los usuarios de *PC* se les quedará corto, pero esperamos que en breve podamos disfrutar de servidores con hasta 12 jugadores simultáneos. Con permiso de Chu Chu Rocket, **Quake III Arena** por fin hace justicia al famoso lema de SEGA para ***Dreamcast*** «Up to 6 billion players». **DOC**



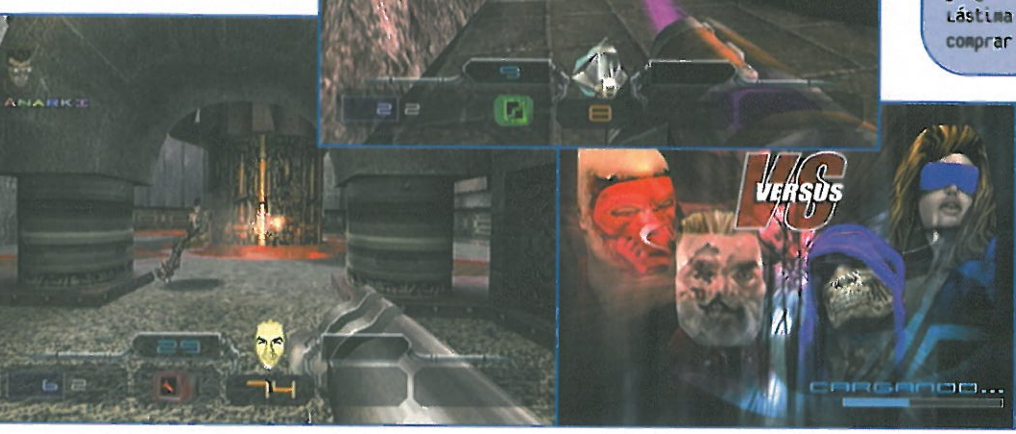






VALORACION

Raster ha realizado una impresionante labor convirtiendo uno de los mejores títulos de PC a DC sin apenas diferencias, pero lo que nos ha impresionado sobremanera es la calidad de su sistema de juego on-line, similar al de la versión original. Lástima que para jugar en condiciones tengamos que comprar el teclado y el ratón de Dreamcast.





GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
93	92	90	94	93
Parece increíble que una consola de menos de 30.000 ptas sea capaz de hacer lo mismo que un ordenador de más de 120.000. Efectos de luz, frame rate constante, modelos 3D... todo en esta versión de Quake es perfecto.	Los cortes de la banda sonora de PC, compuestos por temas que mezclaban el Rock con el Techno, han sido aumentados en esta versión Dreamcast. Suenan tan bien que parecen haber sido compuestos por Prodigy.	Quake III Arena está repleto de pequeños efectillos que nos envuelven en cada partida jugada. Las armas, los saltos, los gritos, las explosiones... todo tiene su característico sonido en Quake III Arena.	La frenética jugabilidad de Quake III Arena lo convierten en el mejor shoot'em-up en primera persona de la historia consolera. Lo mejor de todo es sin duda la posibilidad de jugar a través de Internet con el mundo entero.	 + La posibilidad de jugar a través de Internet. − Si no posees teclado y ratón, mejor no juegues...

'PART

Mario Party 2

Para ti que tienes diez, quince, treinta, cincuenta, **noventa...** o los años que sean. Mario Party 2, como su **secuela**, es esa clase de juego excepcional que enamora a todo tipo de **público**. Es la excusa ideal para pasar la noche de fin de año en casita viviendo unas horas **inolvidables** con la familia y los amigos.

Los juegos de tablero, salvo algunos honrosos casos, han pasado a la historia. Quizás por ello NINTENDO se plantease la posibilidad de crear un juego como MARIO PARTY, que incluso estando en inglés, causó sensación en su día. La segunda parte de éste, **MARIO PARTY 2**, llega ahora a nuestro país en un perfecto castellano, lo que facilitará el acceso a dicho juego a todas aquellas personas que no dispongan de conocimientos de la lengua «Shakespiriana». **MARIO PARTY 2**, como el uno, es una auténtica joya de la jugabilidad. Parece mentira que un simple juego de tablero pueda enganchar como éste lo hace. Nada extraño, por otro lado, ya que **MARIO PARTY 2** cuenta con la grata posibilidad de que cuatro jugadores compitan simultáneamente en una partida que puede durar dos, cuatro o seis horas, aproximadamente. El sistema de juego es sencillo: se tiran los dados, se avanzan las casillas que corresponda y se somete al jugador a la regla que dicha casilla indique, como entregar dinero, competir contra un jugador, avanzar tantas casillas, etcétera. El plato fuerte llega cuando finaliza el turno, ya que es entonces cuando se realiza un enfrentamiento que, dependiendo del caso, acabará en tres contra uno, dos contra dos o todos contra todos. Dicho enfrentamiento se realiza en uno de las varias decenas de minijuegos que existen. Las risas en ese momento formarán parte de una fiesta repleta de diversión que sólo **MARIO PARTY2** es capaz de dar.

J. C. MAYERICK



SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	NINTENDO
PROGRAMADOR	HUDSON SOFT

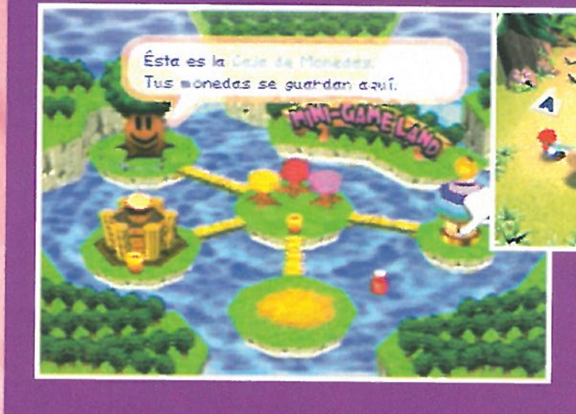
MARIO PARTY 2

JUEGO DE TABLERO

Megas	256
Jugadores	1-4
Tableros	6
Minijuegos	65
Personajes	6
Rumble Pak	SÍ
Grabar Partida	SÍ

¡Y'... que sólo tienes quince años

Hazte con todos



MARIO PARTY 2 es un juego pensado para varios jugadores, eso es obvio, aunque jugar contra la máquina resulta casi igual de divertido (en ocasiones parece un pelín torpe). Además, las monedas que los jugadores consiguen en cada partida, sirven para comprar los minijuegos que han aparecido durante ésta. Esta es la única manera de disfrutar de unos juegos que, por su elevado número, demuestran el especial cariño con que sus programadores han tratado a este juego. MARIO PARTY 2 es, con diferencia, uno de los juegos más variados a los que hemos tenido ocasión de enfrentarnos en nuestra vida. Y los minijuegos tienen buena parte de culpa.







Al conseguir monedas, el jugador puede comprar los juegos en los que ha participado. Una vez conseguidos, se irán abriendo nuevos modos de juego, como el modo Battle, en el que se competirá en juegos de dos contra dos, uno contra tres y cuatro contra cuatro, a tres, cinco o siete victorias.

VALORACION

- es fácil realizar una valoración de un juego como MARIO PARTY 2: si sois de los que os lo pasais pipa jugando a party, trivial o semejantes, entonces MARIO PARTY 2 es como darle un vaso de sangre al mismísimo conde drácula.
- La enorme variedad de minijuegos que se incluyen hacen posible que cada partida sea completamente diferente. el objetivo final de conseguir estrellas termina siendo de lo más divertido.
- HUDSON SOFT, además, se ha molestado en diseñar seis tableros diferentes, lo que dota al juego de una gran variedad.

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
92	91	94	96	95
crear un diseño nuevo para cada minijuego merece un esfuerzo extra. es tal la variedad de situaciones que aparecen durante el juego, que el nivel gráfico varía mucho de uno a otro. en general, este es sobresaliente.	siguiendo la línea de las producciones NINTENDO (aunque el desarrollo haya corrido a cargo de HUDSON SOFT), el apartado musical cuenta con un nivel muy bueno. Las melodías son realmente buenas.	La variedad de efectos de sonido, especialmente las digitalizaciones de voz, desmuestran el esfuerzo realizado por sus programadores. un nivel muy bueno para lo acostumbrado.	MARIO PARTY como juego para un solo jugador es muy bueno. pero es cuando se enfrentan dos, tres o cuatro jugadores cuando cobra su verdadera dimensión. como su propio nombre indica, MARIO PARTY 2 es toda una fiesta.	

\+ el pique entre jugadores eleva la jugabilidad al máximo.

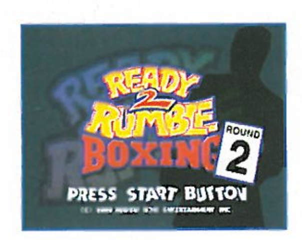
\- Las partidas pueden llegar a eternizarse.

DISEÑO MAQUETA: TOMAS J. PEREZ ROSADO

Ready 2 Rumble Round 2

Seres VARIOPINTOS

Tras el éxito de Ready 2 Rumble, llega su secuela con renovados y **peculiares** personajes para ofrecernos la cara más **divertida** del deporte del **cuadrilátero**



SUPER Information

FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	SEGA
PROGRAMADOR	MIDWAY

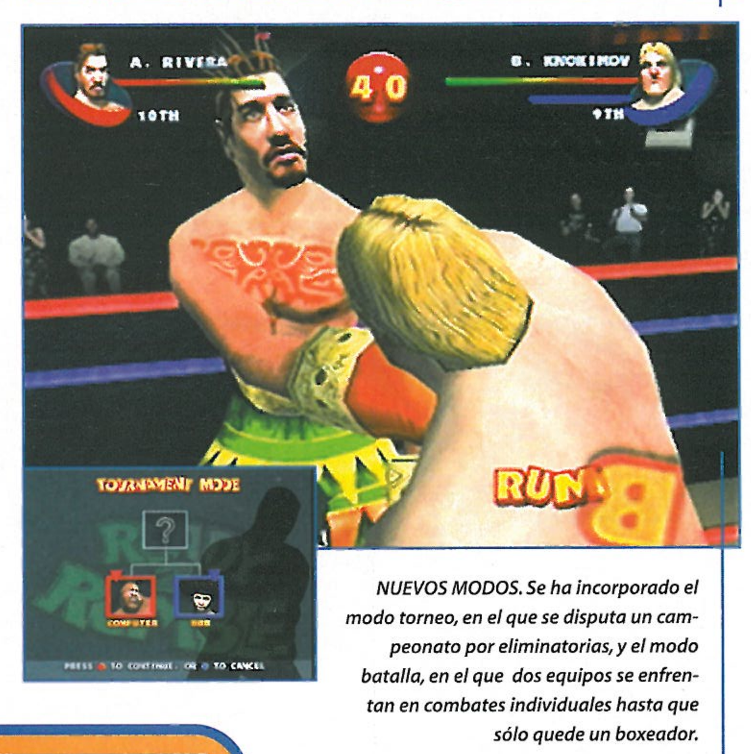
VALORACION

Cuando ha transcurrido algo menos de un año desde de que apareciera la primera entrega, el segundo asalto de READY 2 RUMBLE mantiene la línea de su antecesor. Ante la escasa aportación de las nuevas opciones, la renovación de púgiles es lo más destacado del programa.

Entre los programas que acompañaron a ***DREAMCAST*** en su lanzamiento en **España** se incluyó un simulador de boxeo denominado READY 2 RUMBLE. Su espectacularidad y, sobre todo, los variopintos púgiles incluidos lograron que este título se abriera un hueco en su sector, haciendo populares nombres como **Afro Thunder**. Desde entonces, éste ha sido el único programa de boxeo disponible para los usuarios de la consola de SEGA. Para romper esta sequía la propia SEGA ha puesto en manos de MIDWAY la creación de la segunda parte, a la que se le añade la coletilla de «segundo asalto». Las líneas generales del nuevo programa son las mismas que las de su antecesor, aunque se incluyen dos aspectos; los púgiles y las opciones. En cuanto al primero, se pasa de los 17 de la anterior entrega a 20, haciendo una renovación. Así, solamente repiten 9 boxeadores como el ya mencionado **Afro Thunder**, el roqueño **Butcher Brown** o la ágil **Selene Strike**. Por lo que respecta a las 11 novedades

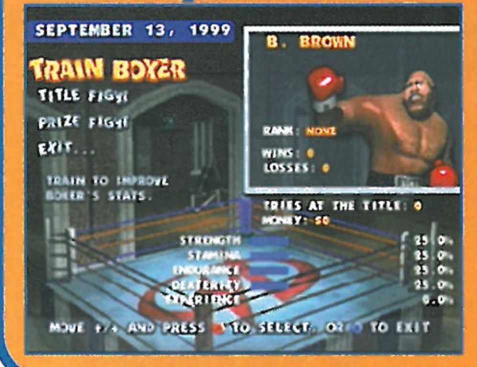


La impresionante animación se pone de manifiesto en tanto en las presentaciones como en los combates.



NUEVOS MODOS. Se ha incorporado el modo torneo, en el que se disputa un campeonato por eliminatorias, y el modo batalla, en el que dos equipos se enfrentan en combates individuales hasta que sólo quede un boxeador.







El objetivo es llevar la carrera de un púgil en dos tipos de combates; por dinero y por el título. Se renueva la intro y se añaden nuevas pruebas.

READY 2 RUMBLE ROUND 2

DEPORTIVO

GD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	ENERGIA
Competiciones	4
Vibration Pack	SI
Internet	NO
Grabar Partida	VM

Boxeadores





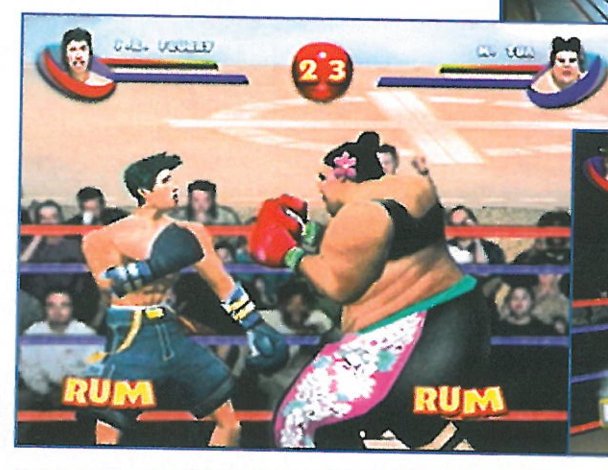


Se incrementa (de 17 a 20) el número de púgiles incluidos. Entre los 11 nuevos se incluyen **Shaquille O'Neil** y **Michael Jackson**. Para el diseño de los otros 9 parece que los programadores se han inspirado en la familia de **The Scope**.

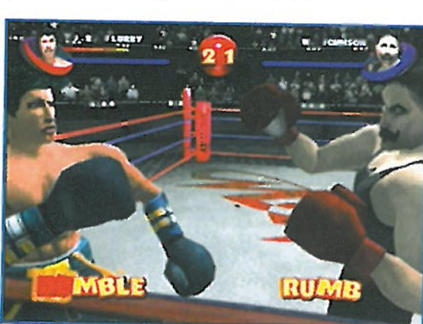


puede destacarse la aparición de un púgil mecánico **(Robox Rese-4)**, así como la presencia de **Michael Jackson** y **Shaquille O'Neal**. El comportamiento «peculiar» de los boxeadores deja ver numerosas notas de humor. Por lo que respecta a las opciones los dos nuevos modos de juego (torneo y batalla en equipo) no aportan demasiado, por lo que el campeonato sigue siendo la estrella. En el mismo se repite el objetivo, crear un boxeador y escalar puestos en la clasificación, aunque se renuevan las pruebas interactivas de entrenamiento. En los combates se mantienen la variedad de golpes y combos, y se amplia el poder extra logrado al reunir las letras de «rumble». Si a todo ello le unimos una impresionante calidad gráfica, obtenemos un digno sucesor de la primera entrega. **CHIP & CE**











RUMBLE *Si en la anterior entrega se lograban unos segundos de potencia extra logrando las letras de la palabra «rumble», en esta ocasión, los efectos se multiplican si acumulamos hasta tres veces la citada palabra.*



GRAFICOS 95

como en la primera entrega, el diseño de los boxeadores sigue siendo el aspecto más destacado. Las notas de humor incluidas y la suavidad con la que se mueven todos los elementos logran un apartado gráfico impresionante.

MUSICA 85

se mantienen las voces y gritos que caracterizaron la pegadiza música de su antecesor. Para esta ocasión existe un mayor predominio de los ritmos discotequeros.

SONIDO FX 92

La presentación de los púgiles, en la que vuelve a colaborar MICHAEL BUFFER, y los gritos y provocaciones antes y durante los combates ayudan a situarse en el ambiente que rodea el mundo del boxeo.

JUGABILIDAD 92

La variedad de golpes, los golpes especiales, los combos y la posibilidad de aumentar el poder con la palabra «rumble», hacen que los combates dispongan de múltiples posibilidades. Las nuevas opciones no aportan demasiado.

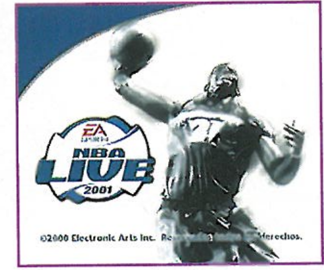
GLOBAL 93



+ Púgiles de la misma altura que los anteriores
- Las nuevos modos de juego no suponen una aportación relevante.

La DESPEDIDA de un mito





Ante la aparición de la nueva **consola** de SONY, la **veterana** saga de EA se despide con una **versión** que presenta muy pocas novedades con respecto a su **antecesor.**



ANIMACIONES
Las animaciones constituyen algunos de los momentos más espectaculares del programa. La mayoría son conocidas aunque otras, como las protestas, constituyen una novedad.



SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	ELECTRONIC ARTS
PROGRAMADOR	ELECTRONIC ARTS



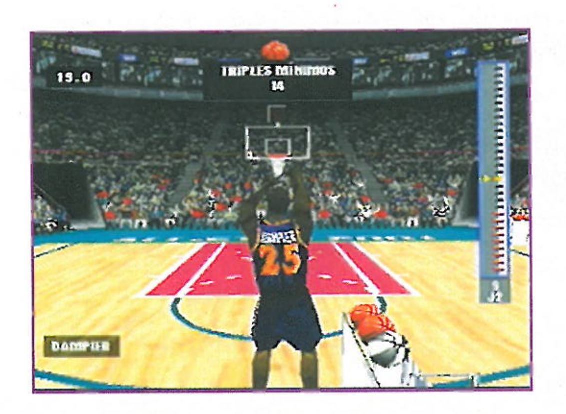
Desde la aparición de **PLAYSTATION**, ELECTRONIC ARTS ha sido fiel al mundo del baloncesto. Así, las 5 entregas de NBA LIVE para la consola de SONY han marcado una época dentro de este tipo de simuladores. Ante la inminente llegada de ***PLAYSTATION 2***, la compañía norteamericana ha querido hacer una última entrega que sirva como puente en su paso a la nueva consola. Para esta ocasión, y una vez agotada la capacidad técnica de ***PLAYSTATION***, la única posibilidad de mejora, se centraba en las opciones. Sin embargo, la anterior entrega puso las cosas muy difíciles en este apartado, con el «uno contra uno» y la inclusión de jugadores de todos los tiempos. Por estos motivos, **NBA LIVE 2001** no muestra diferencias significativas con su antecesor, aunque si mantiene su indudable calidad. La principal novedad es la incorporación de un nuevo modo de juego en el que, tras superar una serie de pruebas se pueden obtener premios

Uno Vs. Uno

Ya incluido en la anterior versión, este modo presenta partidos en un «playground» en los que el vencedor es el primero que alcanza un determinado número de puntos. Destacan los elementos móviles que rodean la pista de juego.







VALORACION

La agotada capacidad técnica de la consola y la gran cantidad de opciones de NBA LIVE 2000, limitan las posibilidades innovadoras del programa. Estas circunstancias hacen que el programa sea muy similar al de la anterior versión, constituyendo la despedida de PLAYSTATION de uno de los programas que ha marcado una época. De todas formas, la saga continuará en PLAYSTATION 2.

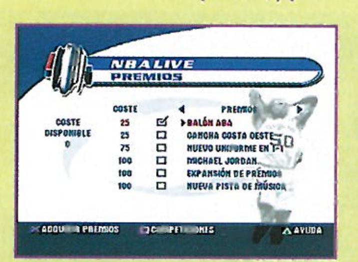
NBA LIVE 2001

DEPORTIVO

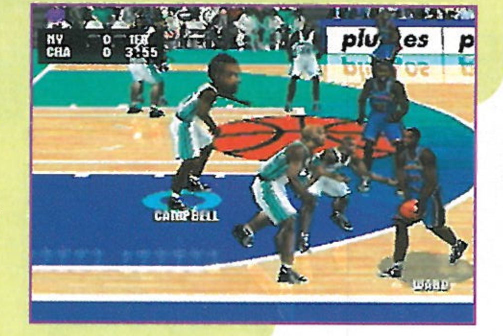
CD ROM	
Jugadores	1-8
Vidas	1
Competiciones	5
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALÓGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD

Modo NBA Live

Este modo es la única opción nueva del programa. En la misma, se proponen una serie de pruebas, como conseguir un número determinado de rebotes o de asistencias. Al superar los retos propuestos se consigue: por un lado acceder a otras pruebas, y por otro obtener puntos.

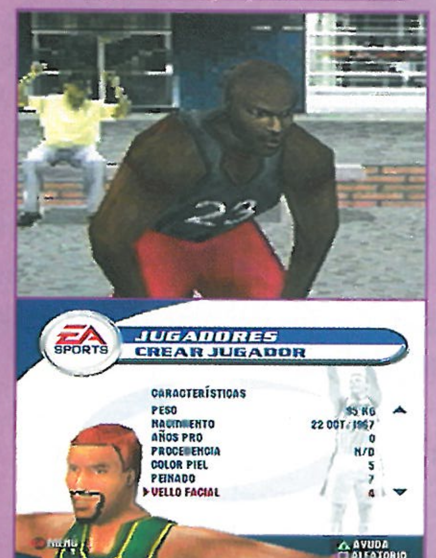




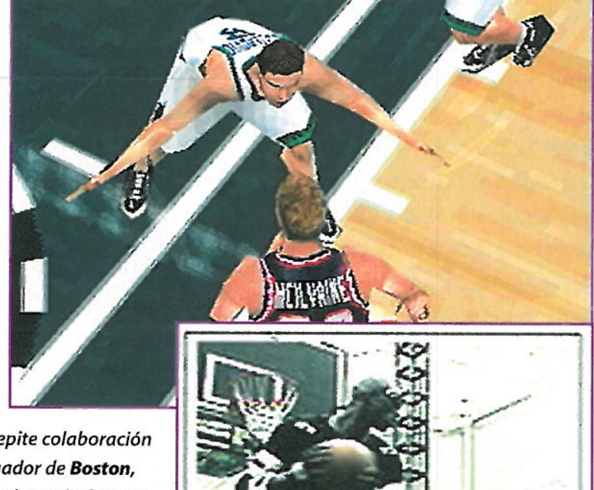


Los puntos obtenidos son canjeables por premios. Entre los mismos se encuentran desde el balón tricolor de la ABA, hasta jugadores cabezones.

Jugadores

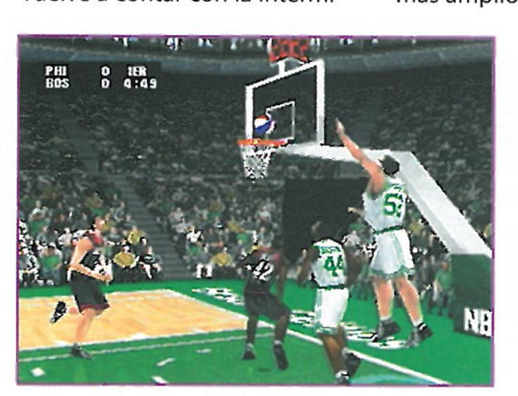


La actualización está acompañada por los mejores jugadores de todos los tiempos en la NBA. Además, el editor nos permite mantener a todos los equipos a la orden del día.



*MOVIMIENTOS En la captura de movimientos se cuenta con la presencia de **Kevin Garnett,** tal y como queda patente en la intro. El popular jugador de **Minesota** repite colaboración tras sustituir al jugador de **Boston, Antoine Walker.** En la carátula también sustituye a **Tim Duncan.***

como el balón de la ABA o contar con jugadores cabezones. Además, se produce la ya clásica actualización de plantilla (con fecha 1 de septiembre) y se vuelve a contar con la interminable lista de opciones de su antecesor. De esta manera **Michael Jordan** y los mejores jugadores de la historia de la NBA vuelven a formar parte de las 5 selecciones que reúnen a las grandes figuras de la liga agrupados por décadas. El modo «uno contra uno» y el concurso de triples completan el conjunto de posibilidades más amplio que hemos podido ver nunca en un simulador de baloncesto. En el apartado gráfico hay que volver a destacar las repeticiones y las animaciones. Dentro de estas últimas hay algunas novedades como las protestas a los árbitros tras cometer una personal. Mención especial merecen los comentarios de **Andrés Montes**, que siguen siendo los únicos realizados en nuestro idioma dentro de todo el género. **CHIP & CE**



GRAFICOS 92

Gráficamente el programa es muy similar a su antecesor. La falta de novedades no es óbice para que siga manteniendo la gran calidad que ya tenía el número anterior. Parece que la consola no da para mucho más.

MUSICA 89

La banda sonora ha sido totalmente renovada, aunque se mantienen el HIP-HOP y el FUNK como ritmos predominantes. La INTRO toma todo el protagonismo ya que se han eliminado los espectaculares vídeos de los descansos.

SONIDO FX 95

Los comentarios de Andrés Montes iniciados en la versión de 1999, han significado la gran diferencia con el resto de los simuladores de baloncesto. Ahora se incluyen expresiones que animarán aún más el juego.

JUGABILIDAD 90

La mejora en la defensa de la computadora hace que lograr una canasta sea más complicado. Entre las nuevas opciones lo más destacado es la inclusión de las grandes estrellas de la NBA, incluido Jordan.

GLOBAL



\+ Andrés Montes y sus comentarios. Toda una diferencia

\- La falta de novedades técnicas del programa.

UEFA Dream Soccer

Chicas, AL BALON

En el **empeño** de dotar a Dreamcast con un simulador de fútbol competitivo, SEGA **lanza** la **tercera** entrega de World Wide Soccer cuyos aspectos más **destacados** son una mayor **rapidez** y la presencia **femenina.**





La ausencia de ISS y FIFA dentro del catálogo de ***Dreamcast*** ha supuesto un gran vacío en los simuladores futbolísticos. Hasta el momento este hueco ha intentado ser cubierto por INFOGRAMES (Uefa Striker) y por la propia SEGA (Virtua Striker 2 y las dos entregas de World Wide Soccer). Ahora SEGA vuelve a la carga con **UEFA Dream Soccer**, un programa que, a pesar de su título, puede considerarse como la tercera parte de World Wide Soccer para ***Dreamcast***. Pruebas de esta continuidad son, el título inicialmente previsto (SEGA WWS 2K1) y la coincidencia con las dos anteriores entregas en la compañía programadora (SILICON DREAMS). Por si todavía alguien tiene alguna duda, las semejanzas con los títulos citados son más evidentes una vez se observa el desarrollo de los partidos de fútbol. Así, el diseño de los jugadores y la animación muestra muchos puntos en común aunque se nota que en esta ocasión el tiempo ha permitido pulir algunas deficiencias. La principal es el aumento en la velocidad del juego, dejando atrás la exasperante lentitud de la primera entrega. Además, se han incluido nuevos sistemas de retransmisión, con cambios continuos de cámaras, así como una mayor suavidad en todo el juego. En

Tal y como sucedió en las dos anteriores entregas, los equipos son oficiales. Sin embargo, en sus plantillas aparecen nombres parecidos a los reales.







El nuevo modo de retransmisión (vídeo) realiza desde tomas lejanas (en las áreas) hasta primeros planos (en el centro del campo). La espectacularidad de estos últimos es tan alta como la imposibilidad de seguir el juego.





SUPER Information

FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	SEGA
PROGRAMADOR	SILICOM DREAMS

VALORACION

Aunque el título pueda indicar otra cosa, se trata de la tercera entrega para DC de WWS. Las mejoras gráficas eran casi obligadas y aunque al programa le queda mucho camino por recorrer. A pesar de las deficiencias, es lo mejor que hay en el mercado por ahora.

UEFA DREAM SOCCER

DEPORTIVO

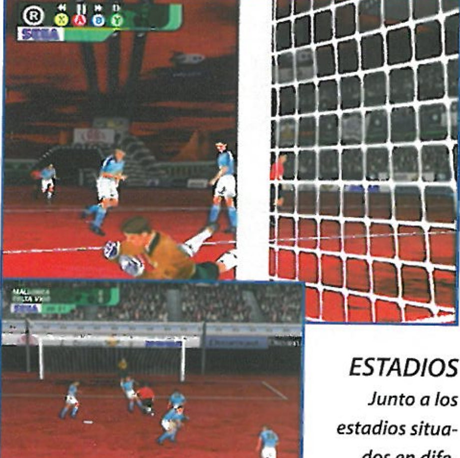
GD ROM	
Jugadores	1-4
Equipos	CLUB + SELECCIONES
Continuaciones	INFINITAS
Internet	SI
Vibration pack	SI
Grabar Partida	VM







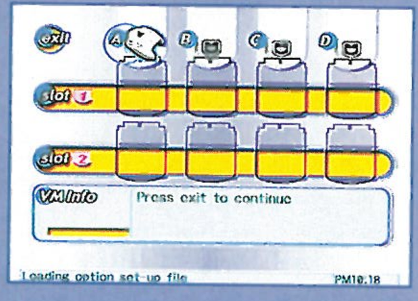
La presencia femenina debuta en el fútbol en dos apartados. Por un lado como jugadoras (sólo en las selecciones nacionales) y por otro como comentaristas (gracias a **María Escario**).



ESTADIOS
Junto a los estadios situados en diferentes países, se incluye otro fuera de la Tierra. En el mismo, predominan los tonos rojizos del cielo y un curioso terreno de juego plagado de cráteres

Modos de juego





Además de diferentes variaciones en las competiciones (como contrareloj o dominio mundial) destaca la conexión con el Dream Arena.

cuanto a los protagonistas los jugadores incluidos siguen sin ser reales, aunque los nombres son parecidos. Por lo que respecta a los equipos; a los clubs de las mismas 9 ligas, y a las selecciones masculinas se unen los combinados nacionales femeninos, en lo que es la primera aparición de las mujeres en los simuladores de fútbol. El toque femenino no se limita a las jugadoras, ya que en los comentarios **María Escario** también se convierte en la primera mujer en realizar la narración en un simulador deportivo. La citada periodista comparte tarea con dos ilustres de la profesión; **Matías Prats** y **Javier Reyero**. En cuanto a las opciones se incluyen diversas competiciones que únicamente suponen variaciones y no añaden demasiado valor. Aunque sí lo tiene la novedosa posibilidad de conectarse a Internet. **CHIP & CE**

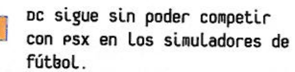




GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD
90	84	91	86
Los programadores han logrado suavizar las numerosas brusquedades y ralentizaciones que presentaban las dos primeras entregas. El nuevo modo de retransmisión es muy espectacular al igual que ocurre con las repeticiones.	Si en la primera parte era casi inexistente y en la segunda mostraba ritmos mejicanos como telón de la EUROCOPA, en este caso tiene un mayor papel. Entre los diferentes ritmos destaca el de samba.	Es la primera vez que un simulador de DC incluye comentarios en español. Destacamos la presencia de MARIA ESCARIO, JAVIER REYERO y MATIAS PRATS. El último cuenta con experiencia en INTERNATIONAL TENNIS OPEN.	Se ha mantenido la configuración de los controles con respecto a la anterior entrega. Entre las opciones se sigue echando en falta un editor, sobre todo teniendo en cuenta que los jugadores no son del todo reales.

GLOBAL

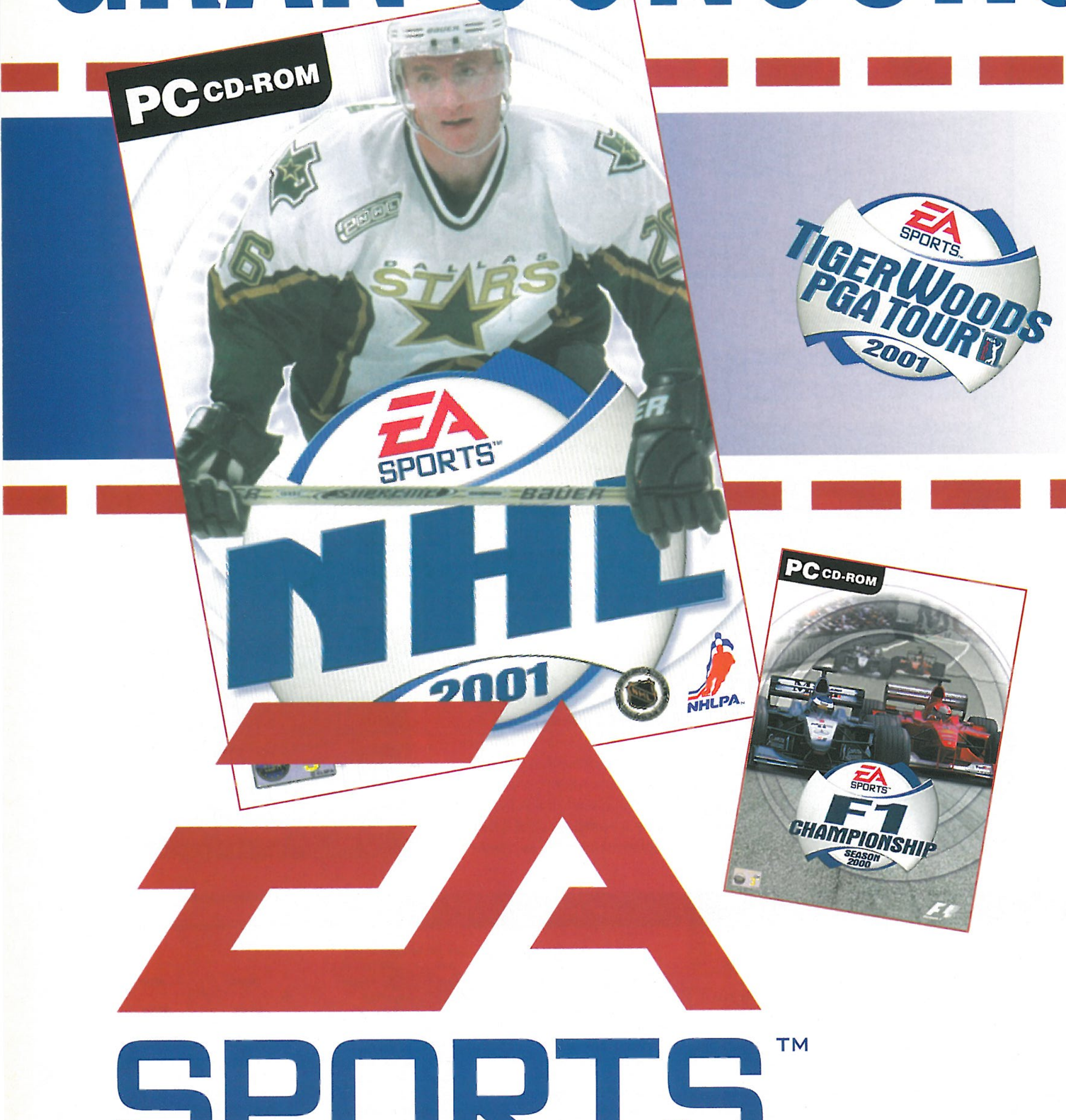




+ Las mejoras gráficas ofrecen un fútbol más fluido.

− DC sigue sin poder competir con PSX en los simuladores de fútbol.

GRAN CONCURS





Con motivo del estreno de la nueva caja para los juegos de PC de ELECTRONIC ARTS, EA SPORTS y SUPER JUEGOS quieren darla a conocer dándote la oportunidad de conseguir uno de los 40 lotes que sorteamos de estos tres juegos: NHL 2001, F1 Championship Season 2000 y Tiger Woods PGA Tour 2001.

BASES:

- Podrán participar en el concurso todos los lectores que envíen el cupón con todos sus datos antes del día 30 de Diciembre de 2000 a EDICIONES REUNIDAS S.A., REVISTA SUPER JUEGOS, C/O'DONNELL 12, 28009 MADRID, indicando en una esquina del sobre «CONCURSO EA SPORTS».
- No se admitirán fotocopias del cupón y sólo se aceptará un cupón por lector.
- Los premios no podrán se canjeados por dinero.
- No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos.
- La lista de ganadores será publicada en próximos números de la revista.
- La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

CONCURSO ELECTRONIC ARTS

NOMBRE: ....

APELLIDOS: ....

DOMICILIO: ....

POBLACION: ....

PROVINCIA: ....

C.P.: .... TEL.: .... EDAD: ....

El Libro de la Selva: Muévete con Ritmo

JUNGLE *fever*

La ***mecánica*** de Dance Dance Revolution se pone al ***servicio*** de los personajes del Libro de la Selva para dar vida a un simulador de ***baile*** apto para todas las edades. Conecta la ***Dance Mat*** a tu PlayStation y prepárate para mover el ***esqueleto***.

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SONY C.E.
PROGRAMADOR	UBI SOFT



Muchos van a ser los lanzamientos con licencia DISNEY que inunden el mercado con vistas al jugoso periodo navideño, pero será difícil que encuentres otro tan original, atractivo y rompedor como este juego de baile basado en la película **El Libro de la Selva**. Utilizando la misma mecánica que Dance Dance Revolution (bautizado como Dancing Stage en Occidente), **El Libro de la Selva: Muevete con ritmo** te enfrentará a toda la fauna del *film* de DISNEY, desde la serpiente **Kaa** a **Shere Khan**, el tigre. De **Baloo** al **Rey Louie**, sin olvidar a **Bagheera** o **Junior**, el pequeño elefante. Aunque el juego también se comercializará solo, sería un error fatal no adquirir el periférico especialmente diseñado para este tipo de juegos. El ***Dance Mat*** es una alfombra de hule dotada de sensores, los cuales deberás pisar acorde a las flechas que van apareciendo en pantalla. Sin la alfombra, **El Libro de la Selva** tiene la gracia de un Beatmania descafeinado, pero conecta la ***Dance Mat*** y te aseguro que te esperarán horas y horas de risas y agujetas junto a tu familia y amigos. Los programadores han incluido toda una gama de niveles de dificultad para satisfacer a todo el espectro de usuarios (desde niños pequeños a adultos bailones), pero serán sin duda los más pequeños los que disfrutarán en mayor medida viendo al bueno de **Baloo** moviendo las lorzas al ritmo de «Busca lo vital no más», «Quiero ser como tú» y otras conocidas canciones del





*Entre los personajes seleccionables podrás encontrar a **Buzzy** y sus colegas, los **buitres yeyés**. Un grupo musical universitario, en el que tocaban nuestros amigos Molokai (es el de la derecha) y Chip&Ce.*

VALORACION

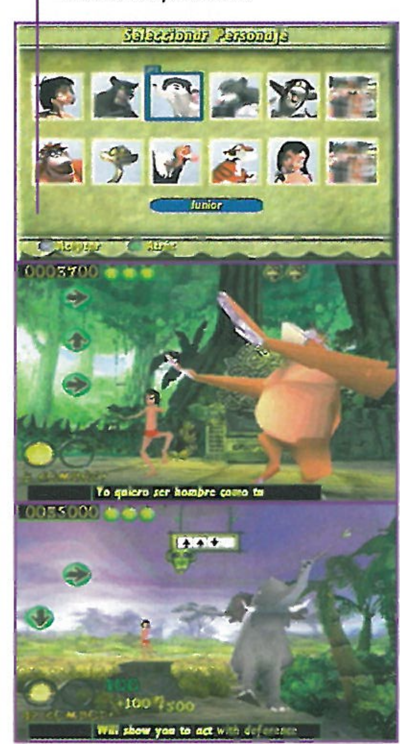
La razón de ser de El Libro de la Selva tiene un nombre: Dance Mat. Resulta absolutamente ilógico adquirir este juego sin la alfombra, ya que pierde toda la gracia. Además es una gran inversión, ya que el Dancing Stage de Konami asoma ya por el horizonte. De paso quemarás calorías jugando y por si fuera poco es ideal para agotar a tus hermanos y sobrinos.

EL LIBRO DE LA SELVA...

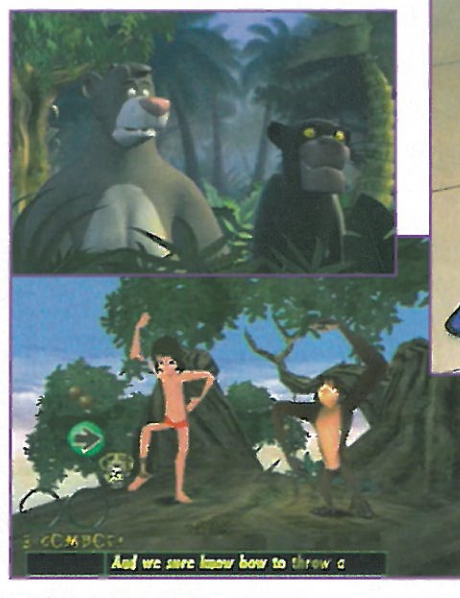
JUEGO DE BAILE

CD ROM	
Jugadores	1-2
Fases	9
Personajes	10
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD (1 BLOQUE)

SOLO O CON AMIGOS *Junto al modo Cuento (protagonizado por **Mowgli**) **El Libro de la Selva** incluye diversos modos para dos jugadores en el que la diversión (si hay dos alfombras de por medio) alcanza cotas hasta ahora insospechadas.*



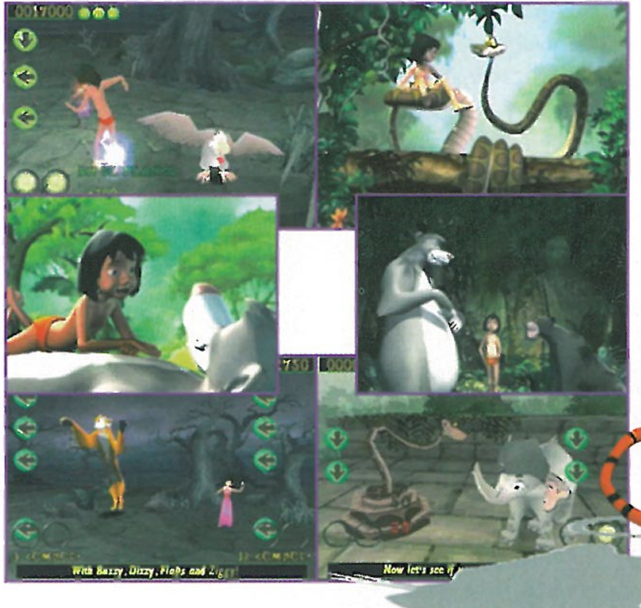






PISA MORENA... *Ana, nuestra compañera de **SUPER JUEGOS ON-LINE**, no pudo evitar la tentación de probar la Dance Mat, tostando con sus botas el plástico del preciado periférico. Juego y alfombra podrán adquirirse en un pack al interesante precio de 9.990 pesetas.*

film original. si ya eres mayorcito, te recomiendo igualmente el juego, ya que la alfombra te servirá más adelante para jugar con el inminente DANCING STAGE de KONAMI (y con la tercera entrega de BISHI BASHI, si alguien se animara a distribuirla algún dia...). Los gráficos, aunque vistosillos, son un mero ornamento. Todo el protagonismo de **EL LIBRO DE LA SELVA: MUEVETE CON RITMO** recae en la música y en la ***DANCE MAT***, un periférico tan innovador como absolutamente imprescindible. **NEMESIS**







GRAFICOS 80

Aunque son fieles representaciones tridimensionales de los personajes de la película, los gráficos son un aspecto meramente secundario en comparación a la música. Aun así hay que reconocer que la animación es bastante buena.

MUSICA 93

La versión que nos ha facilitado SONY C.E. incluye sólo dos canciones en castellano (las populares «Busca lo vital no más» y «Quiero ser como tú») pero nos han asegurado que todas estarán finalmente traducidas.

SONIDO FX 91

Reconocidos actores de doblaje prestan su voz a los personajes del juego, en una excelente localización al castellano. El resto de efectos de sonido son prácticamente inexistentes.

JUGABILIDAD 90

EL LIBRO DE LA SELVA no incluye un número de canciones tan elevado como el de DANCING STAGE, pero las que hay se bastan por sí solas para hacer reír y sudar al jugador. Sin la alfombra, el juego pierde el 80% de su gracia.

GLOBAL 91

+ DANCE MAT y juego por menos de diez mil pelas.

- Jugar sin alfombra no tiene sentido ni gracia alguna.

Que te meto con EL LASER...

Star Wars Ep. I: Jedi Power Battles

Tras una más que decepcionante **adaptación** de SW Ep1 Racer, en Lucasarts parece que al fin se han tomado en **serio** lo de programar para Dreamcast. El resultado es una versión de Jedi Power Battles muy **especial**, con gráficos mejorados y extras exclusivos.



La ley del mínimo esfuerzo, que se tradujo en un mediocre SW Ep 1 Racer para ***DC***, por suerte no ha alcanzado a esta adaptación para ***DC*** del **Jedi Power Battles** de ***PSX***, comercializado a principios de verano. Como era de esperar, en el salto de 32 a 128 *bits*, el juego ha ganado muchos enteros a nivel visual, con gráficos en alta resolución, escenarios mucho más detallados y mayor definición en el rostro de los personajes. Pero no es ni mucho menos la única mejora presente en el juego respecto a ***PlayStation***. La jugabilidad y el sistema de con-

SUPER Information

FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	ELECTRONIC ARTS
PROGRAMADOR	LUCASARTS



*Salvo por los problemas a la hora de coordinar el salto de una plataforma a otra, **JPB** alcanza sus mayores cotas de diversión con 2 jugadores.*

Sólo para Dreamcast

Como extras exclusivos para esta versión *Dreamcast*, LUCASARTS ha incluido un nuevo personaje, Ki-Adi-Mundi, seleccionable tras superar el modo *Training*, la otra gran novedad.

STAR WARS EP. I: JEDI...

PLATAFORMAS/BEAT'EM-UP

GD-ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	3
Fases	10
Personajes	5 + 4 SECRETOS
Vibration Pack	SI
Grabar Partida	VM



*El Sarlacc que se merendó a **Boba Fett** en* El Retorno del Jedi *es uno de los personajes invitados en **J. Power Battles**.*

trol en los saltos han sido mejorados (aunque seguro que todavía algún usuario acabará por mentar a la madre de los programadores) y se ha añadido a la lista de luchadores un nuevo personaje, **Ki-Adi-Mund**i, otro de los componentes del Alto Consejo Jedi al que pertenecen también **Mace Windu**, **Plo Koon** y **Adi Gallia**. Si no tuviste la suerte de disfrutar con la entrega ***PSX***, esta es tu oportunidad para probar uno de los mejores títulos basados en Star Wars vistos hasta la fecha. Un *beat´em-up* con toques de plataforma en la línea de los Super Star Wars de ***SNES***, en el que combatirás al poderoso Ejército de la Federación de Comercio a lo largo de diez extensas fases, en escenarios extraidos de la película original, como Tatooine o Coruscant. Ante ti irán apareciendo todo tipo de enemigos... droides de combate, moradores de las arenas, Sondas Sith, Jawas, hasta llegar al rival más peligroso de todos, **Darth Maul**, el aprendiz de **Sith**. Y cuentas sólo con dos armas para lograr el éxito: la Fuerza y un sable láser. Si eres un fan de Star Wars y posees una ***DC***, ya estás tardando en tener el juego. **NEMESIS**



VALORACION

Es de agradecer que los programadores de Jedi Power Battles hayan demostrado algo más de profesionalidad que sus compañeros responsables del su Epi Racer. En lugar de producir, como aquellos, una conversión simple y ramplona del juego de PSX, la entrega DC sorprende no sólo por sus mejorados gráficos sino porque además, en LucasArts se han molestado al menos en incorporarle suficientes extras, incluido un nuevo personaje.



GRAFICOS 92

Escenarios como Coruscant o los mejorados rostros de los personajes ponen de relieve la superioridad gráfica de esta versión DC respecto a su antecesor en PSX. El gusano de la segunda fase sigue siendo algo cutre.

MUSICA 91

La música de John Williams, aunque acaba machacando de puro repetirse fase tras fase, sigue siendo uno de los principales alicientes de este juego. Lo mejor, el tema de Duel of Fates.

SONIDO FX 90

Este Jedi Power Battles sigue igual de parco en voces digitalizadas que su hermano de PSX, aunque los efectos de sonido (extraidos directamente de la película) son inmejorables.

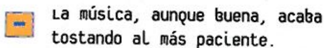
JUGABILIDAD 91

Muchos usuarios seguirán maldiciendo el control del juego a la hora de saltar de plataforma en plataforma, pero éste ha mejorado infinitamente desde la entrega PlayStation. Y sigue siendo igual de divertido.

GLOBAL



+ Incluye unos cuantos extras exclusivos para Dreamcast.



− La música, aunque buena, acaba tostando al más paciente.

Knockout Kings 2001

LAS CHICAS también pegan





La **tercera** entrega de Knockout Kings para PlayStation añade **boxeadoras** a la gran cantidad de **estrellas** aparecidas en las anteriores versiones

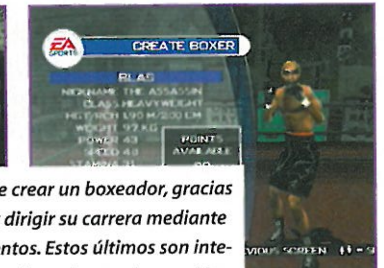






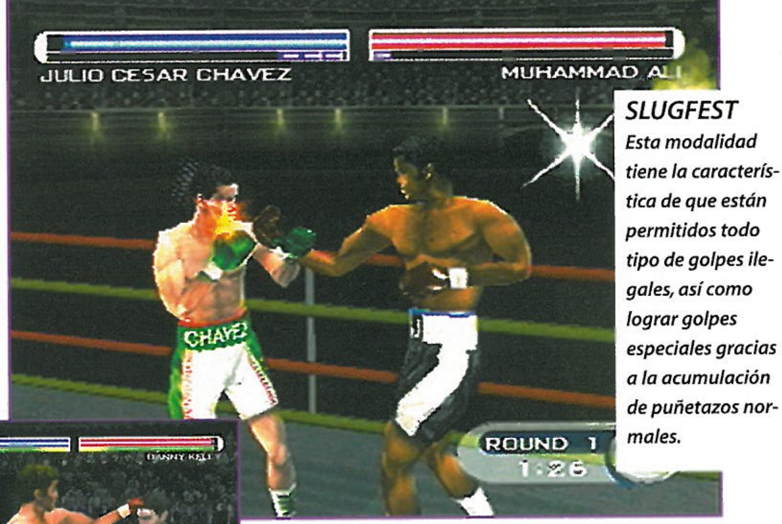
INTRO *En la intro se ofrecen imágenes históricas de combates mezcladas en un impresionante montaje. También aparecen este tipo de imágenes en las pantallas de carga.*





CARRERA *Es posible crear un boxeador, gracias a un completo editor, y dirigir su carrera mediante combates y entrenamientos. Estos últimos son interactivos, tal y como sucedía en la anterior versión.*

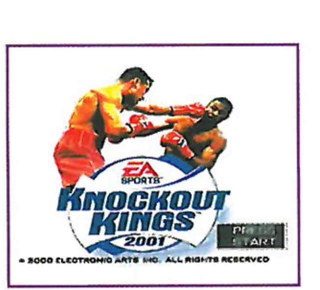
Aunque ELECTRONIC ARTS tardó bastante en acercarse hasta el boxeo de **PLAYSTATION**, no hay ninguna duda de que entró con mucha fuerza. Las notas características de las anteriores entregas de esta saga fueron un corte sobrio, frente al tono desenfadado de otros programas y la presencia de los grandes mitos del cuadrilátero. El mismo espíritu que inspiró a estos dos programas, sigue vivo en la entrega denominada **2001**, en la que la novedad que más salta a la vista es la incorporación de boxeadoras reales. Además, se aumenta el número de púgiles, más de 50 en total, entre los que se encuentran nombres tan populares como **Muhammad Alí**, **Oscar de la Hoya**, **Rocky Marciano** o **Evander Holyfield**. En el apartado gráfico, se mantiene la impresionante reproducción de los rasgos físicos, aunque el movimiento dentro del cua-

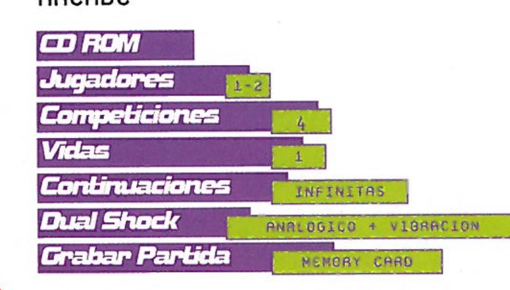


SLUGFEST *Esta modalidad tiene la característica de que están permitidos todo tipo de golpes ilegales, así como lograr golpes especiales gracias a la acumulación de puñetazos normales.*

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	ELECTRONIC ARTS
PROGRAMADOR	ELECTRONIC ARTS





KNOCKOUT KINGS 2001

ARCADE

CD ROM	
Jugadores	1-2
Competiciones	4
Vidas	1
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOGICO + VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD

drilátero se hace algo más brusco. La variedad de acciones es increíble, incluyendo la posibilidad de crear nuestras propias combinaciones. También se mantienen los golpes ilegales (como codazos o cabezazos), así como los personalizados. Todo ello rodeado por una gran variedad de opciones, entre las que algunas ya son conocidas, como el modo carrera y el «slugfest», junto al nuevo modo denominado «fantasy». Este último sustituye a los combates históricos, recogiendo enfrentamientos que, aunque no llegaron a producirse, hubieran sido todo un lujo para los espectadores. Destacar la magnífica animación que rodea los combates, tanto con los diferentes escenarios (el famoso **Coliseo)**, como en los comentarios de presentadores, narradores y árbitros, para los que se han elegido a profesionales del boxeo americano. A pesar de las escasas novedades con respecto a su antecesor, el programa cubre perfectamente el hueco de los simuladores de corte clásico dentro del género dedicado al boxeo. **CHIP & CE**

VALORACION

La saga de ELECTRONIC ARTS dedicada al boxeo ha permitido unir a un magnífico entorno gráfico la presencia de los púgiles más importantes de todos los tiempos. Si no tienes la anterior versión no dudes en adquirir ésta, aunque si ya la posees la aparición de féminas y las pequeñas variaciones, no son demasiado atractivas.





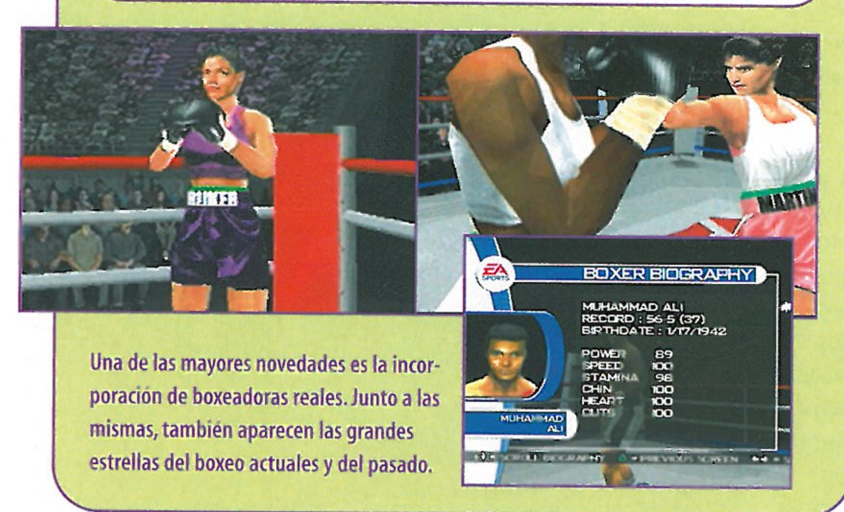

FANTASY MATCH-UPS
MUHAMMAD ALI
VS
ROCKY MARC

MODO FANTASY recoge enfrentamientos ficticios entre púgiles pertenecientes a diferentes épocas. Los efectos visuales se ajustan al momento en el que se supone que se realizan los combates, por lo que algunos de ellos se reflejan en blanco y negro.



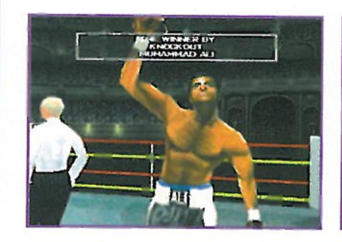


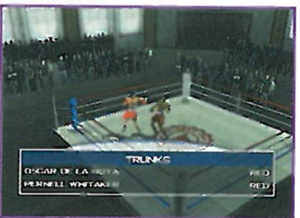
Boxeadoras



Una de las mayores novedades es la incorporación de boxeadoras reales. Junto a las mismas, también aparecen las grandes estrellas del boxeo actuales y del pasado.

La reproducción del aspecto físico y de la indumentaria de los boxeadores es de lo mejor del programa

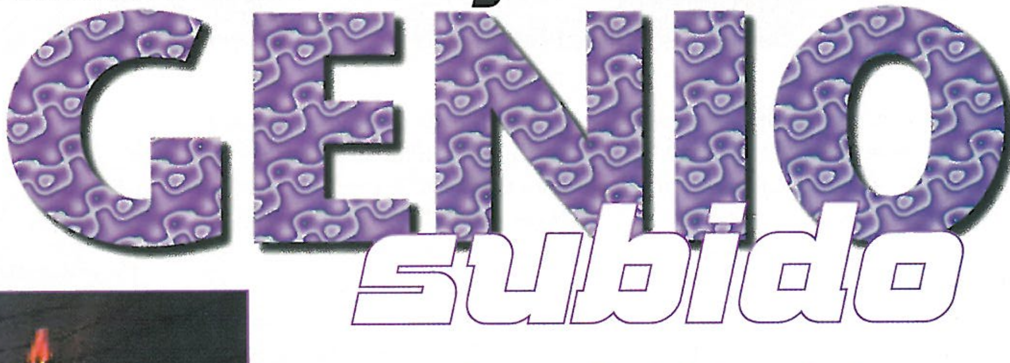


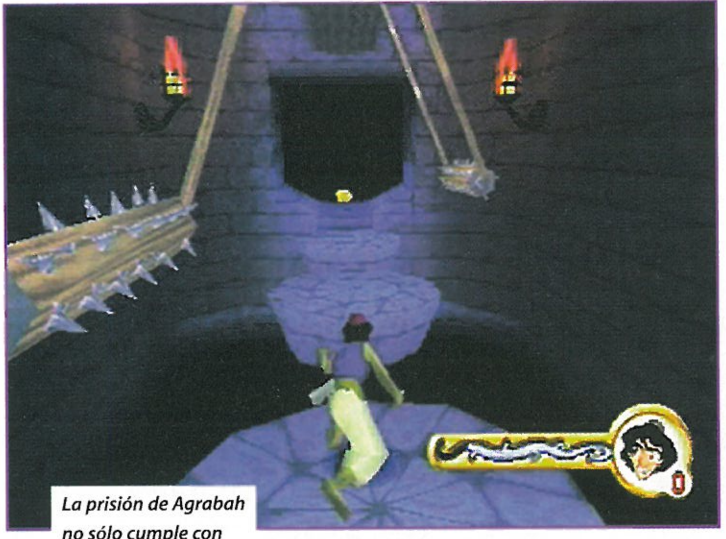




GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
91	95	92	92	92
Las texturas incluidas en la representación de los boxeadores, permiten lograr unas magníficas animaciones faciales. Sin embargo, los movimientos se han ralentizado con respecto a los de la anterior versión.	La música «rap» del programa, aunque no está exenta de calidad, llega a ser pesada. Lo más destacado son las melodías de la presentación de los púgiles, entre las que se puede escuchar una ranchera para Chávez.	El sonido permite una perfecta integración del jugador en el mundo del boxeo. Los acertados comentarios de los combates y las geniales presentaciones antes de los mismos, son realizadas por profesionales del cuadrilátero.	Estamos ante un juego técnico acompañado por una gran variedad de opciones y por la presencia de los grandes mitos de la historia del boxeo. Sin embargo, no aporta demasiado a la anterior entrega.	+ La reproducción de los boxeadores es impresionante. - La falta de atractivos para el que ya cuente con la anterior versión.

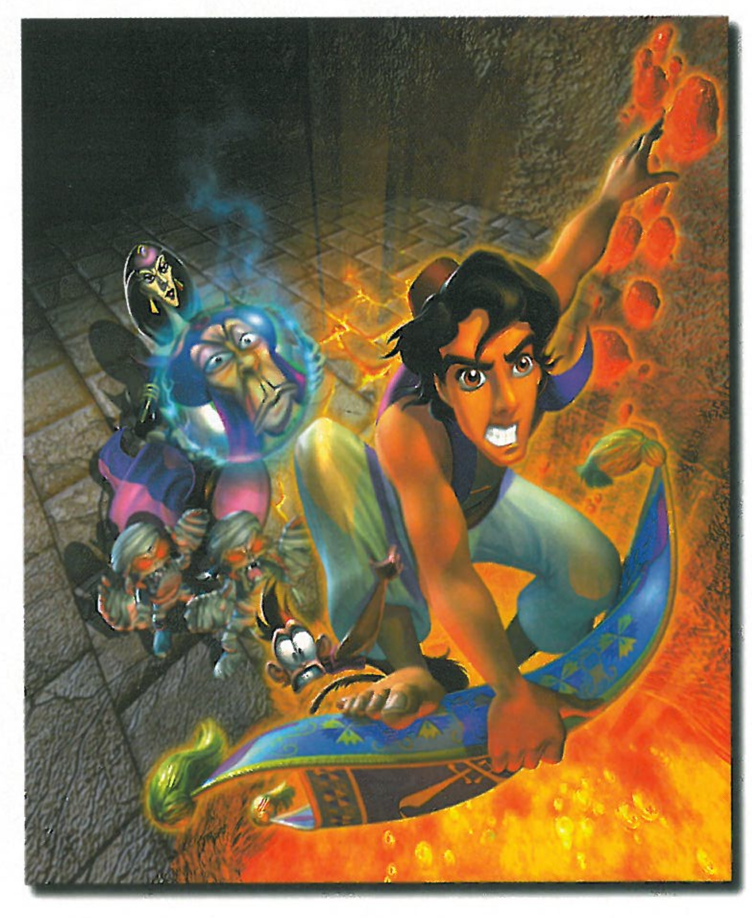
Aladdin: La Venganza de Nasira





La prisión de Agrabah no sólo cumple con su función de castigar a los presos, sino que sus pasillos parecen pistas americanas donde se acumulan los obstáculos.

Siete años **después** de la legendaria entrega para Mega Drive, Aladdin de Disney regresa en un arcade de plataformas que **rescata** para los tiempos actuales las principales virtudes de aquel gran cartucho. ¿Podrá Aladdin, el Genio y el mono Abu, **arruinar** los planes de Nasira, empeñada en **resucitar** a Jaffar?





La huella del ALADDIN de **David Perry** para ***MD*** está presente en innumerables aspectos de esta producción de ARGONAUT (actualmente enfrascados en el desarrollo de otro título DISNEY, THE EMPEROR´S NEW GROOVE), desde la propia mecánica hasta los escenarios o los movimientos del protagonista. Las calles de Agrabah, el Oasis o la cueva de las maravillas, vuelven a aparecer como lo hicieron en el juego de ***MEGA DRIVE***, pero ahora con una estructura tridimensional y multiplicando por mil los peligros y las trampas. El protagonismo de **LA VENGANZA DE NASIRA**, recae una vez más en el príncipe de los ladrones que acompañado del Genio, volverá a explotar su habilidad con la cimitarra y su agilidad para enfrentarse en esta ocasión, a la hechicera **Nasira**, juramentada a hacer regresar



SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SONY C.E.
PROGRAMADOR	ARGONAUT



VALORACION

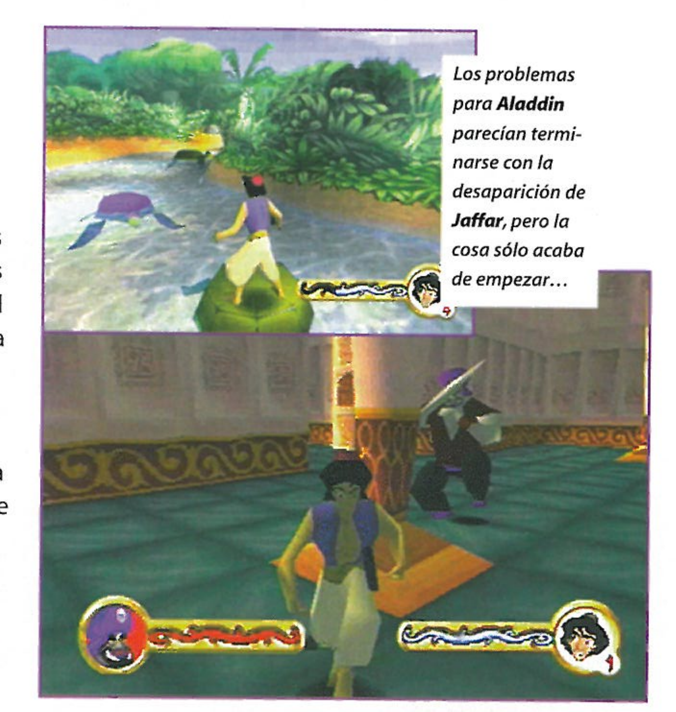
ARGONAUT contaba con todos los ingredientes para crear uno de los cracks de estas navidades para PLAYSTATION, pero en cambio nos ha dejado un título simpático y blandito, destinado a un público joven, pero que decepcionará a todos aquellos que buscaban un digno heredero del ALADDIN de MD. el juego no es una maravilla, pero como ya dije en la preview, TARZAN era infinitamente peor y vendió una burrada en EUROPA...por lo que este ALADDIN huele a éxito seguro.

ALADDIN: LA VENGANZA DE...

PLATAFORMAS 3D

CD ROM	
Jugadores	1
Fases	28
Vidas	4
Continuaciones	4
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD

al mundo de los vivos a su hermano, el pérfido **Jaffar**. Estructurado en 28 fases distintas (un número bastante elevado para lo que suelen ofrecer este clase de títulos), **Aladdin: La Venganza de Nasira** está destinado a un público joven, que disfrutará con su mecánica a lo Tomb Raider, aunque con ello deba pasar por alto sus evidentes carencias gráficas, como la creación del escenario a un par de palmos de las narices del jugador o el tosco diseño del protagonista, aliados y enemigos (**Aladdin** tiene una cara de necio que no se lame). De la quema se salva el colorido, las texturas y algunos detalles más, pero en líneas generales, a Argonaut le ha salido un título bastante flojo, sobre todo si se le compara con su siguiente creación para ***PlayStation***, The New Emperor´s Groove), que a pesar de encontrarse todavía en pleno desarrollo ya muestra mejores gráficos que esta **Venganza de Nasira**. El envoltorio no es muy vistoso, pero **Aladdin** conserva varios ases en la manga que le asegurarán un cierto éxito de cara al mercado navideño: jugabilidad más que aceptable, fases que constituyen verdaderos desafíos (teniendo en cuenta siempre la edad a la que el juego va destinado), y una soberbia localización al castellano (voces y texto), en la línea a la que nos tiene acostumbrado SONY C.E. **Aladdin: La Venganza de Nasira** no va a causar ni de lejos la conmoción que logró provocar su antepasado en 16 bits, eso es seguro, pero al menos es bastante más atractivo y divertido que Dinousaurio, la otra licencia DISNEY lanzada para estas navidades. Si tuviéramos que comparar ambos títulos, el de ARGONAUT resulta claramente superior. **NEMESIS**



*Los problemas para **Aladdin** parecían terminarse con la desaparición de **Jaffar**, pero la cosa sólo acaba de empezar...*



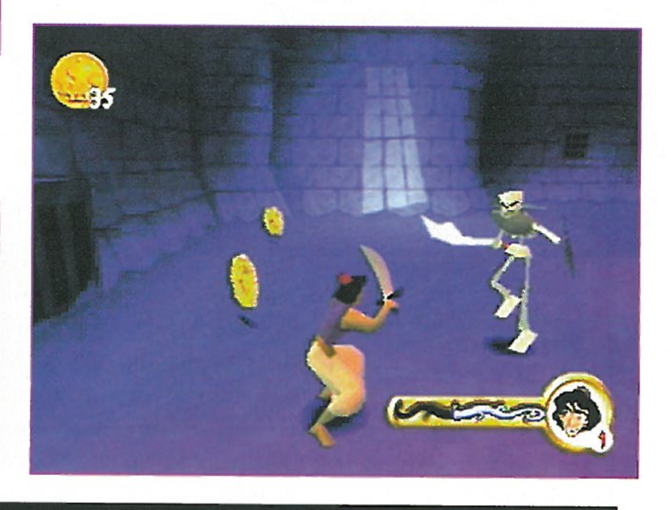
*Como extra, el juego permite la posibilidad de manejar un personaje secreto, que no es otro que **The Scope**, de niño, y vestido con las mismas ropas de su Primera Comunión.*





*La **Venganza de Nasira** está segmentado en nada menos que 28 fases diferentes, que aseguran cerca de 40 horas de juego.*





GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
73	78	90	87	85
el tosco diseño de los personajes y la creación del escenario a pocos metros de la vista del protagonista ensombrecen la buena utilización del color y cualquier otro aspecto positivo de los gráficos.	La gente de ARGONAUT tampoco se ha herniado en el aspecto musical, con toda una colección de ramplonas melodías vagamente inspiradas en las canciones originales de Alan Menken y Howard Ashman para la película de 1992.	como ya nos tiene acostumbrados SONY C.E. y DISNEY INTERACTIVE, ALADDIN: LA VENGANZA DE NASIRA llega al mercado español impecablemente localizado al castellano. Las cuidadas voces son sin duda, lo mejor del juego.	ALADDIN LA VENGANZA DE NASIRA no es muy vistoso, pero al menos no pincha en un aspecto tan importante como es la jugabilidad. Aunque algo facilón, es bastante divertido y sus 28 fases aseguran cerca de 40 horas de juego.	+ La localización al castellano. 28 fases y 40 horas de juego. - Los gráficos, sin ser malos del todo, son bastante flojitos.



Quien pega primero, pega DOS VECES

Power Stone 2

Si mal no recuerdo, la **primera** parte de este juego de Capcom fue el primer representante del género de la **lucha** en la por entonces recién nacida Dreamcast.





SUPER Information

FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	CAPCOM
PROGRAMADOR	CAPCOM



Fue un título rompedor en su momento, original y técnicamente intachable. En él, dos luchadores peleaban en un escenario completamente tridimensional e interactivo en el que el lema era «todo vale» . A pesar de sus innegables cualidades gráficas y jugables, pasó un poco desapercibido sin obtener el éxito que se merecía. Un año después CAPCOM lanza una segunda parte llena de novedades. La más interesante es, sin duda, el aumento en el número de jugadores de dos a cuatro. Además los escenarios, a pesar de haber visto reducida su cantidad, son mucho más grandes y cuentan con muchas más posibilidades de interacción. En uno de ellos, por ejemplo, empiezas luchando en un patio exterior que pronto tendrás que abandonar a causa de un incendio. Huyendo del fuego ascenderás por unas plataformas algo inestables hasta llegar al techo de un típico templo japonés, por el que entrarás en su interior para proseguir la pelea. Una completa locura, y eso sin



El juego incluye una tienda donde podrás comprar ítems con el dinero ganado en el modo aventura. También podrás combinarlos.





Antes de comenzar podrás escoger cualquiera de los escenarios para luchar. Tras cada combate también podrás escoger camino.

JEFES *El primero,* ***Pharaon Walker****, aparecerá tras vencer dos combates. El tipejo verde es el final boss.*



POWER STONE 2

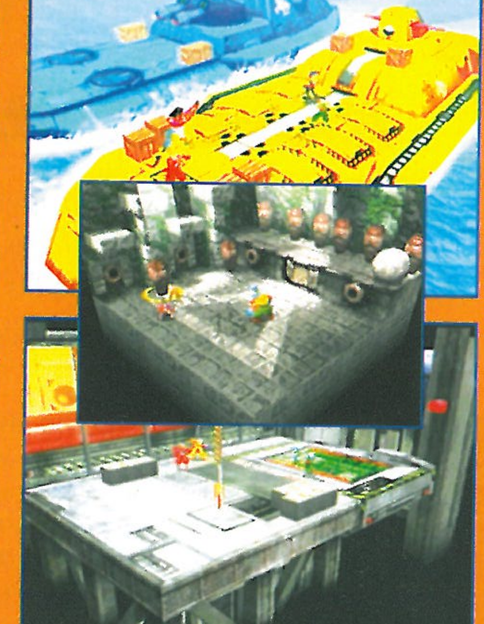
BEAT´EM UP 3D

GD-ROM	
Jugadores	1-4
Vidas	1
Fases	5
Vibration pack	SÍ
Continuaciones	INFINITAS
Grabar Partida	SÍ

Los escenarios







Cinco escenarios que valen el doble, ya que cada uno incluye al menos dos localizaciones diferentes.

hablar de las *Power Stones*, que como en la primera parte conferirán grandes poderes a todo aquel que reúna tres de ellas. En esta entrega hay más piedras simultáneamente en pantalla, aunque los ataques que realiza el personaje una vez transformado no son tan mortales como en la primera parte, algo que beneficia la jugabilidad. En cuanto a los gráficos, puede que la primera impresión no sea del todo favorable. Los personajes son más pequeños y los escenarios parecen más simples y vacíos. Pero una vez que todo empieza a moverse, se aprecia la gran labor realizada por los grafistas de CAPCOM. Multitud de elementos se mueven con total suavidad a través de los gigantescos escenarios, mientras los espectaculares efectos de los ataques especiales de los personajes inundan la pantalla. Hay que verlo en movimiento para apreciar todo este despliegue visual. Multitud de modos de juego que harán que no ten canses pronto de este juego (incluída una tienda donde poder comprar y fabricar armas y objetos), doce personajes más alguno oculto y diversión asegurada. Puede que no sea rival para SOUL CALIBUR o TEKKEN TAG TOURNAMENT (tampoco lo pretende) pero te hará pasar ratos inolvidables gracias a los continuos piques que proporciona. DANI3PO.



VALORACION

POWER STONE 2 es más que una simple secuela, es una evolución del concepto que en su momento presentó el juego original. La diversión que proporciona este título, sobre todo en su modalidad para cuatro jugadores, lo hace ideal para familias bien avenidas y grupos de amigos con ganas de pasar un buen rato. Imprescindible en tu catálogo.



GRAFICOS 92

Los personajes aparecen más pequeños que en el primer PS, tanto su nivel de detalle como la calidad de sus animaciones son superiores. Además, los escenarios son los más grandes y coloristas del género de lucha.

MUSICA 80

A pesar de que las melodías durante los combates son agradables y hasta pegadizas, pasan bastante desapercibidas frente al despliegue de los efectos de sonido. No son en cualquier caso, lo más destacado del juego.

SONIDO FX 90

Los gritos de los personajes, los sonidos de las armas y de los ataques especiales, sobre todo cuando el personaje está transformado, son de una gran calidad y nitidez. La voz del narrador ayuda a crear atmósfera.

JUGABILIDAD 93

Sin duda el punto fuerte del juego. El control es muy sencillo y a la vez te permitirá realizar multitud de acciones. Proporciona diversión inmediata en el modo versus y se hace duradero gracias al modo aventura.

GLOBAL



\+ Los combates con cuatro jugadores humanos son antológicos.

\- Precisamente, no tener tres amigos para compartirlo.



Blues Brothers 2000

Curando las heridas que Titus nos dejó con su patético Superman, llega de puntillas a nuestras **manos** una magnífica aventura en 3D que bebe de las fuentes de títulos tan prestigiosos como Super Mario, Crash Bandicoot y hasta Bust-a-Groove.



En este pequeño puzzle deberás llevar a ***The Scope*** *hasta su querida ama de llaves la cual te lo agradecerá por los días, de los días. Si no logras dar con la solución te aplicará el artículo nº1 de la ley del mus.*



Como imaginarás, esta explosiva mezcla nos revela un título muy prometedor, corto pero intenso, y a nuestro parecer bastante recomendable: **Blues Brothers 2000**. Y os digo esto porque **BB2000** te ofrecerá cuatro mundos plagados de enemigos, haciéndote la vida imposible a lo largo de tu aventura. Una vez más **Elwood** terminó en la cárcel, y nuestra misión será ayudarle a fugarse y encontrar a la «Banda» para llegar a tiempo al duelo de grupos que organiza **Madame Mousette**. Un juego dedicado a un público un tanto menudito, pero de todas maneras esto no significa que sea un mal juego. Al revés, el control de **Elwood** es perfecto salvando algunos saltos con barullo de cámaras, pero a medida que vayas aprendiendo la diversidad de ataques de nuestro personaje, todo será coser y cantar, bueno cantar y «bailar» con los personajes que te encuentres por el camino. No sólo habrá que encontrar a la banda, ya que también tendrás que



Este alegre campesino se dispone a entablar una animada conversación con ***Elwood****, si logras convencerle te dejará pasar a la otra orilla.*





En ***Chicago*** *tendrás que encontrar a* ***Mighty Mac****. Según hablan las malas lenguas al muy cretino se le olvidó devolver un favor a la Mafia. Ayúdate de las nubes para culminar su búsqueda*



SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	TITUS
PROGRAMADOR	TITUS



Este tipo tiene tiempo para todo.... no te fíes de la señora, en cuanto le dirijas la palabra la policía se abalanzará sobre ti y te tomará los datos, ten en cuenta que aquí la policía no es la mafia.

VALORACION

La carencia de intros, así como la interminable labor de empezar un nivel desde el principio cuando «falleces», no tiran por la borda el buen trabajo que Titus ha hecho con este programa, eso sí, no esperéis un juego de baile, ni en el modo multijugador, otra vez será. De lo que no puedes tener duda es que tengas la edad que tengas si te gustan los juegos te gustara B. B. 2000.

BLUES BROTHERS 2000

AVENTURA

Megas	128
Jugadores	1-2
Escenarios	4
Vidas	3
Continuaciones	NO
Rumble Pak	SI
Grabar Partida	CONTROLLER PAK

encontrar las diez notas musicales de cada nivel para pasar al siguiente. ¿Cómo ibas a llegar al concurso de grupos sin saberte la canción? Estamos ante un cartucho al que le sobra jugabilidad teniendo en cuenta el tipo de usuario al que está dedicado, y su dificultad progresiva te enganchará a la pantalla dejando en segundo plano la ambientación musical (que no es mucha) y su originalidad (que es nula). A veces creerás que **Mario** y **Crash** se colaron en tu ***N64***, pero todo esto te dará igual y no soltarás el mando hasta verlo finalizado. Esta aventura la completa un triste modo multijugador, que se podrían haber ahorrado y canjeárnoslo por más niveles y variedad. De todas maneras, si te gustan los títulos en que prima la jugabilidad, éste es un buen antídoto para alargar la vida de esta consola. **HAMPTON ODELOT**

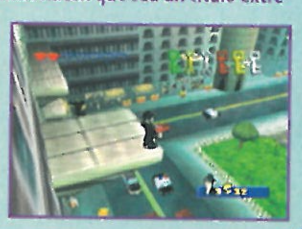
Fases





Sus cuatro largas fases se hacen mas cortas de lo que piensas y tendrás que arreglártelas para disuadir a tus enemigos a golpe de talonario. Como podéis observar, las diferencias gráficas hacen que sea un título extremadamente variado, aunque se mantiene la misma estructura de juego. Nuevamente hay que destacar el cuidado de TITUS a la hora de representar los entornos que rodean a los **Blues Brothers**.







Escapando de la cárcel te encontrarás a ***Enzo*** *si te invita a entrar en su celda, entra en ella dando la espalda a la pared... no digas que no te lo dijimos,tiene las mismas tendencias que* ***Doc***





En el final de esta fase encontrarás la bendita llave del jefazo de las alcantarillas, no te ocupará mucho tiempo el encontrarla pero si tardarás más en derrotarle.

Disfraces





Los disfraces hacen las veces de items, y proporcionarán habilidades a **Elwood** . Si pillas los zapatos rojos, correrás más que **The Scope** cuando ve una empanadilla; si coges las azules, saltarás más que **Doc** cuando intenta pulsar los botones del ascensor y si coges el traje de **Superman**, serás invulnerable.

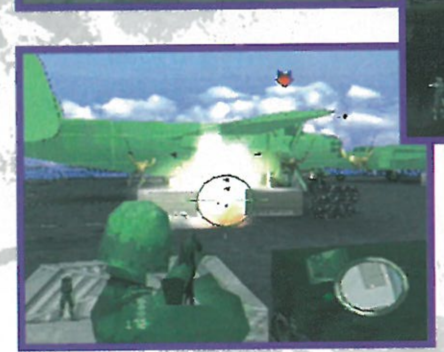
GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
87	77	85	89	85
en este apartado sus programadores se han esmerado, te llamará la atención sobre todo el escenario de CHICAGO por ser el mas original y vistoso del cartucho.	uno de los puntos flojos del juego, ya que al ser un juego protagonizado por tales personajes tres únicas melodías son insuficientes para las expectativas creadas.	sonidos infantiles para un tipo demasiado duro, cumpliendo a rajatabla lo que un juego de estas características requiere.	La ausencia de continuaciones se ve contrarrestada con las buenas influencias que B. B. 2000 recibe de sus buenos amigos CRASH y MARIO. en cuanto al baile... descúbrelo tú mismo.	+ La cuidada ambientación gráfica y sonora. − el modo multijugador es patético. Ni lo pruebes.



Soldaditos de APLOMO

Army Men: Land, Sea and Air

El **homenaje** de 3DO y su saga Army Men a la Segunda **Guerra** Mundial (y más concretamente a las películas inspiradas en ella) continúa en la **secuela** de Operation Meltdown, en la que la contienda Verde-Marrón se **extiende** a todos los frentes. La guerra se endurece. Ahora la batalla se libra por tierra, mar y aire.



De entre toda la mediocridad reinante en la saga Army Men, Operation Meltdown fue una agradable excepción, un título digno que a pesar de contar con los mismos gráficos miserables que el resto de sus hermanos, sorprendió a todos con sus impactantes misiones, inspiradas en los *films* más conocidos del cine bélico (desde Salvar al Soldado Ryan a Los Cañones de Navarone). Aún no han pasado ni cuatro meses desde la aparición de aquel juego y ya tenemos aquí su secuela, bautizada como **Land, Sea, Air**, a la que acompañan las mismas virtudes y defectos que su predecesor. Los ejércitos verde y marrón vuelven a enfrentarse en 15 misiones con armamento y escenarios de la Segunda Guerra Mundial, aventurándose donde no llegó la primera parte. Si en O. Meltdown cabía la posibilidad de participar en el decisivo desembarco de **Normandía**, **Land, Sea, Air** te permitirá atravesar una ciudad en ruinas a bordo de un tanque (manejando tanto el cañón de proyectiles como la ametralladora) en busca de otros carros, realizar tareas de sabotaje y liquidar cazas marrones a bordo de un bombardero. Las misiones a pie conservan el mismo encanto del O. Meltdown original, utilizando las granadas, el lanzallamas o un M-16 (el único anacronismo del juego) para ganar la trinchera siguiente o neutralizar un nido de ametralladoras. El apartado gráfico, una vez más, roza lo irrisorio, pero la naturaleza de las misiones compensa en parte el estropicio, sin olvidar además que **Land, Sea, Air** sale a la venta por sólo 3.400 ptas. Lo que supone un verdadero chollo. **NEMESIS**



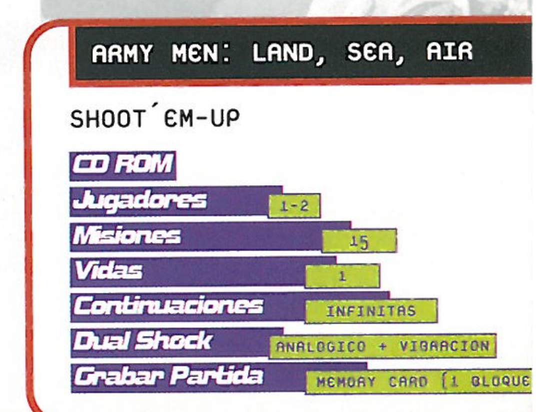


VALORACION

● 3DO sigue pariendo entregas de Army Men como si fuera una coneja, la gran mayoría de ellas nefastas, salvo algunas notables excepciones, como es el caso de O. Meltdown y de ésta, su secuela, Land, Sea, Air. Los gráficos, una vez más, son absolutamente despreciables, un verdadero crimen para la vista. Afortunadamente en lo demás, Land, Sea, Air apasionará a los fans de las películas bélicas, especialmente las inspiradas en la Segunda Guerra Mundial... Hay misiones a bordo de un tanque (liquidando francotiradores), escoltando un bombardero o avanzando por las trincheras. Si superas el recelo inicial, te encontrarás con un gran juego.



*Si Operation Meltdown contaba con la fase del desembarco en la playa de **Omaha**, **Land, Sea, Air** te propone «limpiar» todo un entramado de trincheras.*



ARMY MEN: LAND, SEA, AIR

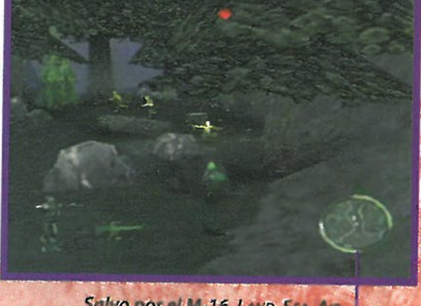
SHOOT´EM-UP

CD ROM	
Jugadores	1-2
Misiones	15
Vidas	1
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOGICO + VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD (1 BLOQUE

En todos los frentes. Como su propio título indica, la secuela de O. Meltdown incluye misiones en tierra (a bordo de un tanque, un jeep o a pie), mar (lanchas) e incluso desde el aire (en el interior de un bombardero). En éste último caso te encargarás de las dos ametralladoras para mantener a raya a los cazas marrones.







Salvo por el M-16, Land, Sea, Air respeta fielmente el armamento y los vehículos utilizados durante la Segunda Guerra Mundial.

El lanzallamas es lo más efectivo para fundir el plástico de l que están compuesto los soldados marrones.



La fase del tanque es la mejor del juego... podrás alternar el manejo del cañón y la ametralladora.





SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	VIRGIN INT.
PROGRAMADOR	3DO



GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
69	80	87	89	88
Lo de 3DO va camino de convertirse en un crimen (y además reincidente). escenarios de resolución deplorable y soldados pobremente animados y peor modelados componen un espectáculo visual indigno de una mecánica tan buena.	como en Operation Meltdown, los músicos de 3DO han compuesto todo un «popurrí» de temas castrenses, en la línea de las películas bélicas a las que pretende homenajear. No son tampoco una maravilla pero son bastante dignas.	junto a la ya clásica voz fascistoide que acompaña al Nodo que sirve de introducción al juego, otra voz en castellano te brindará una valiosa información de por donde se aproximarán los cazas en la fase del bombardeo.	el desbarajuste gráfico también tiene su influencia en la mecánica del juego (es difícil ver en ocasiones al enemigo) aunque la mecánica es tan apasionante que eclipsa cualquier aspecto negativo.	+ La fase del tanque y la del bombardero. – ¿a donde quiere llegar esta gente con gráficos tan malos?

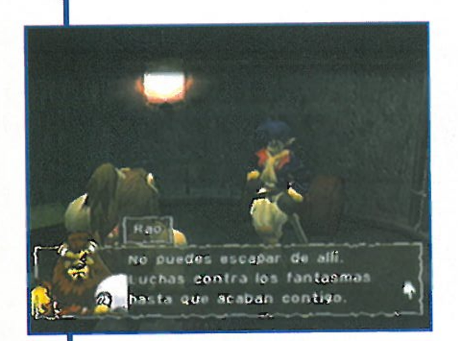


DISEÑO MAQUETA: TOMAS J. PEREZ ROSADO

Rol DESCAFEINADO

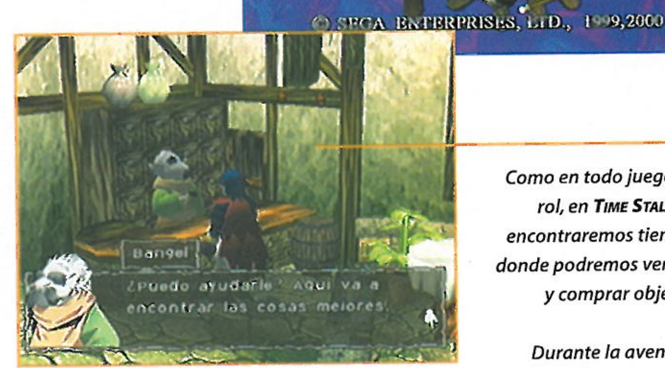
Time Stalkers

De los **responsables** de juegos como Land Stalkers o Dark Savior nos llega ahora Time Stalkers, una **aventura para Dreamcast** basada en un **universo** de fantasía pero que no llega a la calidad de los títulos anteriores.

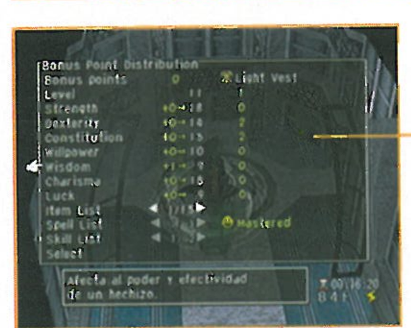




Con **TIME STALKERS,** SEGA pretende ampliar el catálogo de juegos de rol para ***DREAMCAST.*** Como juego de rol que es, **TIME STALKERS** posee los elementos básicos del género: combates por turnos, diálogos entre personajes y la posibilidad de aumentar algunas de nuestras habilidades (fuerza, defensa, destreza...). También podremos capturar a nuestros enemigos para que luchen de nuestro lado, así como manejar a los personajes principales, cada uno con sus características. Sin embargo, el juego carece de algunos de los elementos más atractivos de cualquier RPG como puedan ser los *puzzles*, las magias o la búsqueda de objetos ocultos que nos permitan ir avanzando en la aventura. Además, el desarrollo de **TIME STALKERS** nos obliga a terminar una mazmorra para poder entrar en la siguiente, dando lugar a un desarrollo demasiado lineal que nos impide de acceder a diferentes zonas desde el comienzo de la aventura. Todo esto sume al juego en una monotonía consistente en atravesar mazmorras (algo pesado teniendo en cuenta su similitud) enfrentándonos siempre a



Como en todo juego de rol, en ***TIME STALKERS*** *encontraremos tiendas donde podremos vender y comprar objetos.*



Durante la aventura veremos incrementarse alguna de nuestras habilidades principales, entre ellas la de ejecutar poderosos hechizos.

SUPER Information

FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	SEGA
PROGRAMADOR	CLIMAX

VALORACION

● con títulos como evolution o silver en el mercado, y con shenmue a punto de aparecer, sega nos trae time stalkers, un juego que a pesar de tener un buen apartado gráfico y contar con una gran traducción al castellano no llega a colocarse entre los mejores debido a un desarrollo demasiado repetitivo que resta toda la emoción a la aventura. aconsejable sólo para los más fanáticos del género.



PROTAGONISTAS
En ***TIME STALKERS*** *encarnaremos el papel de* ***Sword****, un joven descarado, atrevido, pero de buen corazón en el fondo y que maneja la espada con una habilidad magistral.*

TIME STALKERS

RPG

GD ROM	
Jugadores	1
Vidas	1
Internet	NO
Continuaciones	INFINITAS
Vibration Pack	SI
Grabar Partida	VM











*Los combates por turnos de **Time Stalkers** no pasarán a la historia por su espectacularidad gracias a unas magias poco variadas y nada espectaculares.*



FINAL BOSSES
al final de cada mazmorra nos encontraremos con un Final Boss. Algunos, como éste, harán que os duela la cabeza.

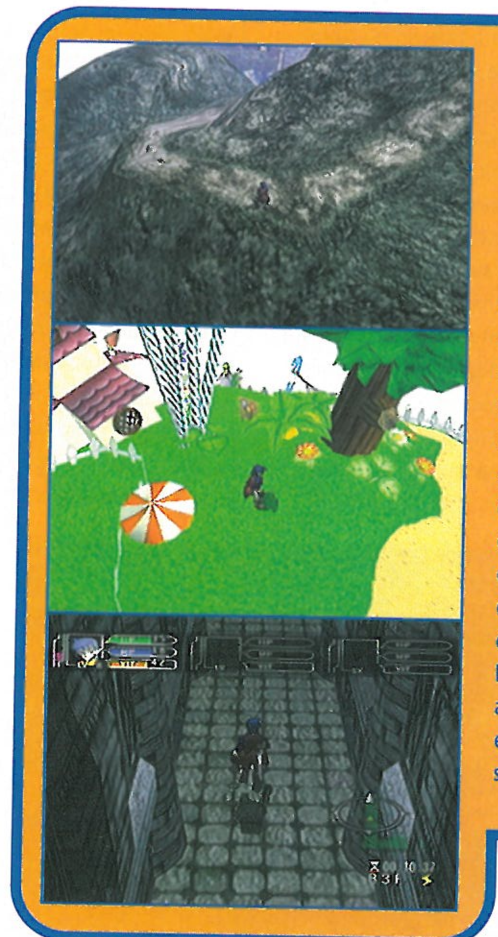


TRADUCCION:
Sin duda alguna éste ha sido uno de los apartados más cuidados del texto. Aquí arriba vemos a Nemesis contándonos su plan para el fin de semana.

los mismos enemigos, y todo transcurre de manera casi independiente del argumento del juego. Sin embargo, a pesar de todo esto, **Time Stalkers** consigue salvarse gracias a los aspectos positivos como su apartado gráfico, una perfecta traducción al castellano (sólo de textos), la posibilidad de descargar minijuegos en tu Visual Memory y la creación aleatoria de mazmorras. Si te apasiona el rol o buscas un título para iniciarte en el género puede que **Time Stalkers** te enganche . ➾ **VAT69**



Escenarios



Time Stalkers posee dos vertientes bien distintas en lo que a escenarios se refiere. Por un lado están los escenarios del mundo externo, un amplio mapeado de proporciones desbordantes con un gran colorido y gran nivel de detalle, que además nos ofrece una total libertad de movimiento. Por otro lado, tenemos los escenarios dentro de las mazmorras, que aparte de ser iguales en todas las cavernas son bastante flojos.

GRAFICOS 80

Aunque en el interior de las mazmorras el apartado gráfico deje bastante que desear, los amplios y coloristas escenarios del mundo exterior embellecen el que es, sin duda, el mejor apartado del juego.

MUSICA 65

Por si el desarrollo del juego no fuese lo bastante lento y monótono, una música pesada que parece ser siempre la misma intenta adaptarse a la acción que transcurre en pantalla.

SONIDO FX 60



El peor apartado del juego. Apenas hay efectos de sonido en Time Stalkers y, por si fuera poco, los que hay, a veces suenan cuando no deben (como cuando chocan las espadas sin haber ninguna espada de por medio).

JUGABILIDAD 70

Time Stalkers se maneja con un control sencillo y preciso, teniendo una fácil jugabilidad, sin embargo, la monotonía de las acciones puede que termine por aburrir a los más impacientes jugadores.

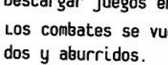
GLOBAL 70











\+ La traducción al castellano. Descargar juegos en la VM.

\- Los combates se vuelven pesados y aburridos.

Demasiado joven PARA MORIR

Crash Bash

No es el equipo de **Jason Rubin** quién ha preparado esta nueva entrega de la saga Crash. Los chicos de EUROCOM, como buenos profesionales, han sabido mantener el listón en cuanto a calidad gráfica, pero **el mimo** y la perfección de los «padres» de **Crash** brilla por su ausencia y echamos de menos algo de **picardía**, pasión y personalidad.

El bueno de **Crash** se ha ganado a pulso el ser una de las figuras más representativas del mundo ***PlayStation***. Tanto por su estética algo «macarrilla», como por esa mirada picarona que nos encandiló a todos los que queremos jugar y divertirnos horas y horas, con la consola. También tenemos que recordar que a su éxito tanto de ventas como de relaciones públicas para la imagen ***PSX***, han contribuido su frescura y su alto grado de jugabilidad en sus sucesivas entregas. Cada título que nos venía de la factoría NAUGHTY DOG nos sorprendía gratamente a pesar de ser el mismo híbrido «perro-zorro» el punto central de las aventuras. El último, Crash Team Racing, no se quedó en un simple simulador de carreras de *karts* y nos enganchó derrochando ingenio y diversión. **Crash** se ha hecho un hueco en el *Star System* del mundo del videojuego junto a figuras como **Sonic** para SEGA o **Mario** para NINTENDO, algo muy difícil cuando no fue esa la primera intención de su nacimiento. Pero ahora llega EUROCOM y parece que enturbia la inmaculada imagen de este «chato» personaje. Aunque tampoco hay que echarse dramáticamente las manos a la cabeza, para buscar el punto justo, **Crash Bash** no es que sea un bodrio, pero sí es cierto que parece no estar a la altura de toda la saga. Los minijuegos que



Tres y acción
*Imágenes de la intro para el modo Aventura. «Salvar al mundo» resulta exagerado, pero luchar contra el Final Boss (**Papu Pummel**) y abrir niveles secretos para los otros modos estimula.*



VALORACION

el juego... divertido lo es, pero no nos mantendrá tanto tiempo frente a la televisión una vez que hayamos jugado un par de veces, o tres, dependiendo de nuestra destreza y habilidad. Llegados a este punto, nos queda el modo multijugador en las tres variantes (hasta 4 en la batalla y el torneo) que con unos buenos contrincantes le añadirán la emoción que faltaba.

SUPER Information

FORMATO: CD ROM
PRODUCTOR: SONY C.E.
PROGRAMADOR: EUROCOM







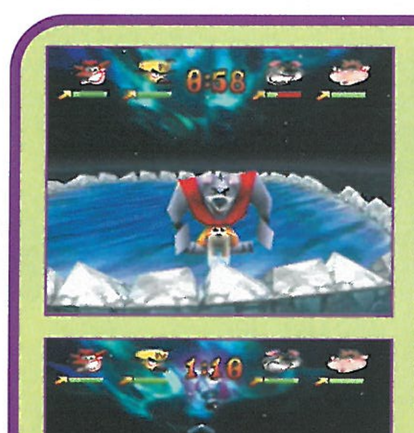


Los niveles secretos abiertos en el modo Aventura, nos servirán para el Batalla y el Torneo. En el primero jugando en cuarteto podemos hacer un «todos contra todos» o montar dos equipos de dos.





ofrece (ver Supernuevo del número anterior) no llegan a encajar con la originalidad de sus personajes. Podrías jugar a ellos con la estética de cualquier otra fauna poligonal y los fans de **Crash** hubiéramos aguantado estoicamente otro tiempo hasta ver otra aventura más rematada en cuanto a jugabilidad se refiere, merecería la pena. Tanto en el modo Aventura, Torneo y Batalla, desarrollamos los mismos minijuegos. Menos mal que en el primero conseguiremos abrir unas arenas ocultas que «alargan» algo más la diversión tratando de cubrir la curiosidad del jugador. BEE





Escurrir el bulto

El Polar Panic es uno de los juegos preferidos de quién suscribe. No tienen desperdicio ni los osos polares que sirven de montura, ni los resbalones del enemigo que cae al agua.

CRASH BASH

MINIJUEGOS

CD ROM

Jugadores	1-4
Vidas	1
Fases	30
Continuaciones	NO
Dual Shock	ANALOG + VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD

GRAFICOS 85

De lo mejor. Eurocom ha conservado la dignidad estética del mundo de Crash, pero sólo la mantiene, no añade nada nuevo. La intro *sigue* la estética animada «de marca ACME» que ya reinventara para el mundo del videojuego NAUGHTY DOG.

MUSICA 77

¿Aguantáis la música ratonera? Entonces os gustarán las sintonías de Crash Bash. No llegará a los Grammys pero no desentona con el género del título y algo así nos esperábamos. En todo caso, podría haber sido mejor.

SONIDO FX 75

No hay mucho que comentar en este apartado como seguro imagináis. Las bombitas, los patinazos, los *«crash»* o los *«bash»* para los que sabéis inglés, son unas onomatopeyas muy acorde con lo que estamos viendo. Perfecto juego de palabras.

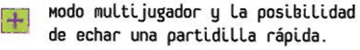
JUGABILIDAD 73

Nuestra destreza dividida en dos: por una parte resulta divertido compartir partidas con otros contrincantes. Por otra, uno sólo puede aburrirse demasiado pronto de empujar a osos polares, colorear tableros de las damas o tirar bombas a los gorilas.

GLOBAL



+ Modo multijugador y la posibilidad de echar una partidilla rápida.



– «Nuestro» **Crash** vendido al mundo de la mediocridad.





Odisea en el

Disney's Dinosaur

Los más *pequeños* de la casa ya pueden ir soñando en *tener* en su poder el destino de una manada de *dinosaurios* en el Cretácico. Ellos son los protagonistas indiscutibles de la última obra maestra de la factoría *Disney*.



Sumergidos en la Prehistoria, una cría de Iguanodonte es adoptada por una familia de monos. Cual bebé, sólo pide comida y el patrón de los lémur, sorteando la amenaza de los carnotauros, tiene que buscar alimento. De repente, una lluvia de meteoritos empieza a avecinarse, una gran bola de fuego colisiona con la tierra y asola todo lo que rodea. La isla es derruida y tienen que emigrar en busca de tierras fértiles para poder sobrevivir. La versión del juego para ***PLAYSTATION/PSONE*** ha sido realizada por SANDBOX, bajo la supervisión de UBI SOFT. En este juego de acción y aventura en 3D con elementos de rol, tres son los protagonistas que van en busca del «Valle Encantado», **Áladar** (el iguanodonte), **Zini** (el lémur) y **Flía** (la pterodáctila, capaz de volar a grandes alturas). Cada uno posee unas habilidades físicas que el jugador debe combinar para aumentar la fuerza de los personajes, evitar los obstáculos de la Madre Naturaleza y luchar contra los dinosaurios enemigos. Durante la expedición nuestros amigos cruzarán el desierto, la montaña, las cuevas y un lago desecado. UBI SOFT ha logrado una módica adaptación de la película, que en colaboración con WALT DISNEY STUDIOS, ha conseguido que sea un débil reflejo de Dinosaurios, en cuanto a animación, gráficos y texturas. El plano cenital de la cámara hace que los personajes queden reducidos a la mínima expresión, los gráficos se visualicen excesivamente poligonales y los movimientos sean poco variables. Es una lástima, la mecánica es original, pero poco atractiva. En el modo Colectivo, los personajes avanzarán unidos, pero cuando aparezca una bestia, tendrás que pulsar L1 o R1 para manejar a quien creas que puede derrotar al enemigo. El problema es que te cansas de utilizar siempre la misma estrategia y, al final, lo único que se hace grato es la intro y los 13 inolvidables minutos de escenas de la película. **ANNA**

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	UBI SOFT
PROGRAMADOR	SANDBOX

DISNEY´S DINOSAUR

ACTION RPG

CD ROM	
Jugadores	1
Fases	11
Vidas	1
Continuaciones	NO
Dual Shock	ANALOGICO + VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD (1 BLOQUE)

DISEÑO MAQUETA: TOMAS J. PEREZ ROSADO

JURASICO



Enciclopedia

En el menú principal encontrarás una opción llamada Enciclopedia, donde averiguarás el porqué de la extinción de los dinosaurios, cómo eran nuestros amigos los prehistóricos y que es lo que comían. También descubrirás que hace casi 150 millones de años existía una bestia carnívora llamada Albertosaurio, pariente del Tiranosaurio rex, con una cabeza gigante, unas patas traseras muy fuertes, dos brazos diminutos y dos dedos en cada pezuña. ¿Ahora entiendes por qué tu vecino del quinto se llama Alberto?



VALORACION

● DISNEY'S DINOSAUR es un buen juego para aquellos padres que no quieren que sus hijos estén horas y horas jugando con su PSONE. La idea es original, introducir a la acción dosis de juego de rol y hacer que el jugador aprenda a combinar las habilidades de los tres personajes para progresar. Pero todas estas ideas se desvanecen cuando comienzas el juego y observas una animación pobre y unos gráficos faltos de realismo. Todo se reduce a una falsa promesa.

GRAFICOS — 73

Todo va en su línea, la animación y el diseño de los personajes son simples en armonía con sencillos y sosos escenarios. El toque de distinción son las secuencias extraídas de la película.

MUSICA — 70

Si te gustó la banda sonora de ODISEA EN EL ESPACIO podrás rememorarla en Disney's Dinosaur, pero no aporta nada seductor al juego. Sigue en su línea.

SONIDO FX — 65

Nada del otro mundo. El doblaje al castellano no convence, el diálogo de nuestros amigos es repetitivo y los gemidos prehistóricos cumplen su deber.

JUGABILIDAD — 70

Entretiene por dar a la acción un toque de rol, pero enseguida empieza a ser monótono. Basta con un par de partidas para cansarte de repetir siempre la misma mecánica.

GLOBAL



+ Los trece minutos de escenas de la película.
- El plano cenital de la cámara.

Disney's Dinosaur

Parque CUTRACICO

Coincidiendo con su ***irrupción*** en las pantallas de ***cine*** españolas, los dinosuarios creados por ***ordenador*** de la Disney visitan Dreamcast, en una versión rotundamente superior a la de PSX en cuanto a gráficos se refiere pero que, por desgracia, conserva la misma mecánica ***repetitiva*** y descafeinada.

El iguanodonte **Aladar**, el lémur **Zini** y la Pteranodonte **Flia** (un personaje inventado exclusivamente para el juego) protagonizan el **DINOSAUR** de UBI SOFT para ***DC***, adaptación de la película del mismo nombre de los estudios DISNEY, cuya mecánica recuerda a la del clásico THE LOST VIKINGS de INTERPLAY, pero sustituyendo a los «pilosos» noruegos por un par de saurios y un mono. Con el periodo cretácico como escenario, **DINOSAUR** sigue fielmente la línea argumental de la película (salvo por el hecho de que **Aladar** pasa en instantes de ser un huevo a pesar varias toneladas) a lo largo de 14 fases, divididas en cuatro mundos distintos: El desierto, la montaña, las cuevas y un lago desecado. Desde una inamovible cámara cenital, el jugador dispone de la opción de controlar por separado a los tres amigos y aprovechar sus diferentes habilidades especiales para acabar con los seres antediluvianos que pululan por ahí e ir abriendo camino hacia otras zonas. Llegado el momento, se les reune a todos de nuevo, y se retoma el camino hacia el objetivo final: un gran lago donde abundan los pastos, y no hay Carnotauros que te tuesten el alma a todas horas. Además de ser la mejor

Los animadores de DISNEY se han basado en el rostro de nuestro compañero ***CHIP&CE*** *para dar vida al jefe de los lémures.*



SUPER Information

FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	UBI SOFT
PROGRAMADOR	UBI SOFT



VALORACION

● viniendo de la Disney, nadie esperaba un juego con saurios sedientos de sangre destripando congéneres (a la usanza del T-Rex de El Mundo Perdido), pero DINOSAUR se pasa de soso. La mecánica se repite a lo largo de 14 misiones en las que sólo varia el escenario, los enemigos y poco más. viéndolo, uno se hace una idea de por qué se extinguieron los dinosaurios....se murieron de aburrimiento.

DISNEY´S DINOSAUR

ACTION RPG CRETÁCICO

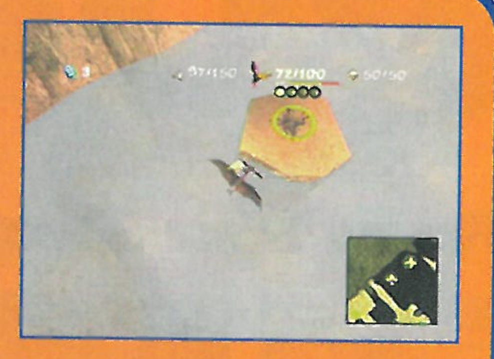
GD ROM	
Jugadores	1
Vidas	3
Fases	14
Continuaciones	INFINITAS
Vibration pack	SI
Grabar Partida	VM





Cooperación





Es la clave para avanzar con éxito por las catorce misiones que dividen DINOSAUR. Como en el clásico de THE LOST VIKINGS, cada personaje posee una habilidad especial (**Aladar** la embestida, **Zini** el lanzamiento de piedras, **Flia** la capacidad de volar) esencial para superar determinadas zonas.







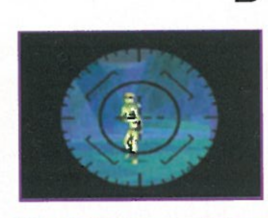
versión de todas a nivel gráfico (por lo menos hasta que vean la luz las entregas ***PS2*** y ***GAMECUBE***), en el **DINOSAUR** de ***DREAMCAST*** se ha potenciado un poco más el elemento arcade respecto a ***PLAYSTATION***, aunque la mecánica es al fin y al cabo la misma. Igual de aburrida y repetitiva. Hay decenas de títulos infinitamente más atractivos, tanto a nivel visual como a la hora de jugar, en el catálogo de ***DREAMCAST***. También es cierto que la trama de la película (una especie de remake infográfico de EN BUSCA DEL VALLE ENCANTADO), no da para mucho más. Claro que eso, no es excusa para repetir una y otra vez la misma fórmula, fase tras fase. Si los programadores de UBI SOFT fueron capaces de crear un personaje de la nada (la pteranodonte Flea) ¿Porque no se inventaron de paso algún escenario nuevo y misiones más variadas? **NEMESIS**

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
80	85	85	72	 74
La inamovible vista cenital no permite apreciar los gráficos más de cerca que, aunque no son precisamente una maravilla, si son muy superiores a los de la entrega PLAYSTATION, por realismo y detalle.	El juego alterna la música de JAMES HORNER, presente en las secuencias de vídeo, con otra de nueva factura, de gran calidad también, que acompañan al trío calavera a lo largo de su cretácica aventura.	Extrañamente, en la versión DREAMCAST, abundan menos las voces digitalizadas que en la entrega PLAYSTATION. Por lo menos, éstan en castellano.	Ni siquiera al principio la mecánica es lo suficientemente atractiva como para mantener la atención del jugador. El extraño control del PTERANODONTE FLEA tampoco ayuda demasiado al global del juego.	+ Textos y voz en castellano. La calidad de las texturas. – La mecánica se repite más que el ajo a lo largo de las 14 fases.

POLVORA mojada

Army Men Sarge's Heroes 2









SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	VIRGIN INT.
PROGRAMADOR	3DO















VALORACION

● el mundo al revés: los fantásticos A. M. OPERATION MELTDOWN, considerados por la propia 3DO como títulos menores, salen al mercado con un P.V.P. de risa, mientras que el resto de la saga (verdaderos subproductos) indundan el mercado a precio normal. Y lo peor es que la cosa no parece mejorar: cada entrega es peor que la anterior.

Es importante no confundir este **Sarge´s Heroes 2** de ***PlayStation*** con el juego del mismo nombre para ***Dreamcast***, ya que ambos nada tienen en común (ni en el aspecto técnico ni en la mecánica de juego), salvo sus protagonistas. La versión ***DC***, obra de MIDWAY, es un gran título , con interesantes misiones al aire libre y escenarios gigantescos, mientras que esta entrega ***PSX***, producida por 3DO, sigue la estela de los anteriores Army Men, horribles todos ellos salvo por dos honrosas excepciónes (Operation Meltdown y su reciente secuela, Land, Sea, Air). Este nuevo episodio de Army Men (¿Cuántas van ya?) mantiene el mismo acabado chusco e irrisorio de sus hermanos. Los personajes están pobremente animados, los escenarios son una verdadera ofensa para la vista...y como guinda, a la hora de jugar es un auténtico ladrillo. Si a pesar de las advertencias de tus amigos y familiares decides adquirir un Army Men, te recomiendo vivamente cualquiera de los Operation Meltown, el resto de la saga no merece ni el viaje a la tienda. **NEMESIS**

ARMY MEN SARGE´S HEROES 2

SHOOT´EM-UP

CD ROM

Jugadores	1-2
Vidas	1
Fases	16
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOG. + VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD

GRAFICOS 65

es difícil destacar algo determinado entre tanto despropósito. La animación de los soldados es de risa, los vehículos (helicópteros, tanques, etc...) parecen construidos con papel maché y el chirriante colorido hará que se desprendan los ojos de sus cuencas.

MUSICA 82

Algunas músicas son mejores que otras(predomina la percusión al estilo militar), pero en líneas generales cumplen satisfactoriamente su papel de ambientar la acción, algo de lo que deberían aprender los responsables de los gráficos.

SONIDO FX 87

Los juegos no les saldrán muy finos, pero sería injusto no reconocer a 3DO y VIRGIN INTERACTIVE, el mérito de localizar siempre las voces y los textos de sus ARMY MEN al castellano. Los diálogos en castellano son excelentes y rebosan humor.

JUGABILIDAD 67

LOS OPERATION MELTDOWN no son muy superiores a nivel técnico, pero por lo menos lo compensan con una mecánica adictiva y unas misiones interesantes. este no es el caso de SARGE´S HEROES. Hay que tener valor para enfrentarse a sus 16 fases.

GLOBAL



\+ por suerte, todos los males concluyen apagando la consola.

\- ¿Hasta cuándo tendremos que soportar una saga tan nefasta?


Mortadelo y Filemón
¡¡¡DOS NUEVAS AVENTURAS EN CD-ROM!!!
¿DOS TÍTULOS? ¿TRES AVENTURAS?
MORTADELO, ¿AÚN NO SE HA ENTERADO QUE CON NUESTRAS DOS ÚLTIMAS AVENTURAS TENDRÁ TRES JUEGOS Y ADEMÁS PODRÁ JUGAR CON UN AMIGO A TRAVÉS DE INTERNET?
Zeta MultiMedia
Mortadelo y Filemón
Dos Vaqueros Chapuceros
Zeta MultiMedia
Mortadelo y Filemón
Terror, Espanto y Pavor
Zeta MultiMedia
GRUPO ZETA
DISPONIBLE A PARTIR DEL 15 DE NOVIEMBRE
El Corte Inglés
y Tiendas El Corte Inglés

EXPEDIENTE X

Tunguska

SUPER Information

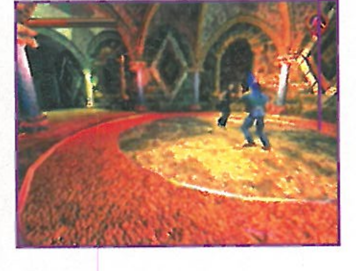
FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	TAKE 2
PROGRAMADOR	EXORTUS



ENEMIGOS son bastante numerosos, y aunque demuestran una nula inteligencia artificial, te pondrán en más de un apuro por la cantidad de energía que quitan.



LA INTRO es lo único destacable en cuanto al apartado gráfico. En ella se nos narra el extraño viaje espacio-temporal del protagonista desde la silla eléctrica.



Tras pasar con más pena que gloria por PC, aterriza en ***PSX/PSone*** esta aventura de la compañía especializada en el género TAKE2. El comienzo del juego, relatado por una secuencia de vídeo, es prometedor. Un reo es teletransportado a un extraño castillo medieval justo en el momento en el que iba a ser ejecutado. En este punto es donde comienza la aventura. El control del personaje protagonista se realiza directamente con el pad. El típico puntero de las aventuras de PC sólo aparece cuando hay que examinar algo de cerca. La interacción con el entorno es escasa, y tampoco hay otros personajes con los que dialogar. Para desmarcarse de las aventuras típicas, los programadores han incluido partes de lucha contra los numerosos enemigos del juego. Lo que ocurre es que el pésimo control, que si bien en la parte de investigación no influye mucho, te dejará vendido en muchas ocasiones durante estas peleas. En definitiva, no es más que un juego fallido, que no logrará enganchar ni a los acérrimos seguidores de las aventuras gráficas. **DANI3PO**

VALORACION

El género de las aventuras gráficas no es el más extendido en PSX/PSONE pero desde luego, tiene mejores representantes que este TUNGUSKA. Juegos como la saga BROKEN SWORD o DISC WORLD demuestran que en esta consola se pueden hacer cosas infinitamente mejores. Esta penosa aventura no destacaría ni en la primera época de la consola.

TUNGUSKA

AVENTURA

CD ROM

Jugadores	1
Vidas	1
Fases	1
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	SOLO ANALÓGICO
Grabar Partida	MEMORY CARD

GRAFICOS — 60

La conocida fórmula de personajes poligonales sobre fondos prerrenderizados no da un buen resultado debido a la simpleza de los primeros y a la baja resolución de los segundos. Además los cambios de cámara cuando se desplaza el protagonista son mareantes

MUSICA — 65

Pasa casi desapercibida durante la casi totalidad del juego, y tan sólo se escucha durante algunos momentos puntuales como la consecución de algún objetivo o la apertura de una puerta. Llega a ser repetitiva y de escasa calidad.

SONIDO FX — 64

Los efectos de sonido se limitan prácticamente a los gritos del protagonista y de sus enemigos durante las luchas. Además su variedad es casi nula.

JUGABILIDAD — 60

El pésimo control hace que el juego llegue a ser desesperante en algunas ocasiones, sobre todo cuando te enfrentas a las trampas diseminadas por el castillo. Además, la investigación es aburrida debido a la poca variedad de situaciones.

GLOBAL



+ El argumento es interesante, sobre todo al comienzo del juego.
- Todo lo demás, pero sobre todo el control y la jugabilidad

ZIPI Y ZAPE

de ESCOBAR

DOS INCREÍBLES AVENTURAS GRÁFICAS







Juntando los dos CD-ROMs conseguirás tres increíbles aventuras.

Y además podrás jugar conectado en internet.



Zeta MultiMedia

GRUPO ZETA

DISPONIBLE A PARTIR DEL 15 DE NOVIEMBRE



y Tiendas El Corte Inglés

URBANISMO

Land Maker

De la mano de TAITO nos vuelve a ***invadir*** el género puzzle con un ***híbrido*** de Bust A Move que te extrujará el ***cerebro*** hasta límites insospechados.



La mecánica del juego es sencilla, consistirá en construir edificios uniendo piezas del mismo color con ayuda de ítems dependiendo del modo en el que juguemos. De los tres modos del juego, cabe destacar el modo *puzzle* o historia que nos permitirá elegir entre una de las seis zonas o civilizaciones de las que inicialmente disponemos. Si tu astucia supera tu paciencia descubrirás otros seis más.

Nuestra misión consistirá en construir edificios de tantas dimensiones como el nivel exija. Si el nivel nos pide un 3x3 deberemos construir un rombo de nueve piezas del mismo color. No olvides que hay pantallas en las que la ayuda de los ítems es necesaria, aunque a veces, estos entorpecerán tu labor. Habrá niveles imposibles a primera vista, pero con tu pericia y tres movimientos básicos completarás el nivel ¡¡¡Cuidado con el techo!!! Los otros modos de juego se limitan a llenar el CD con la adaptación de los modos Arcade y Versus que pudimos disfrutar en la recreativa BUILDER'S BLOCK del año 98. En fin, un juego para los amantes del *puzzle,* pero con cambios que al principio resultan complejos. **HAMPTON**

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	ACCLAIM
PROGRAMADOR	TAITO

Si quieres ver completado este juego, necesitarás prestarle mucha dedicación. No llega a la jugabilidad de Bust A Move, pero te aseguro que te mantendrá un buen rato frente a tu ***PlayStation.***

VALORACION

NOS encontramos ante un juego que en principio puede parecer crispante, pero a la larga resulta adictivo. sin llegar a las cotas que llegó a alcanzar la gran «bestia parda» del género: BUST-A-MOVE, LAND MAKER es un pequeño gran juego al que deberás dedicar tiempo y muchas neuronas.

LAND MAKER

PUZZLE

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	3
Fases	6+6+8
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD 1

GRAFICOS — 65

este tipo de juegos nunca ha destacado por su visualidad gráfica , Land Maker no es una excepción y lo que nos ofrece no es algo que, ni mucho menos, pueda llegar a sorprendernos... y menos a estas alturas de vida de la consola.

MUSICA — 70

Más de treinta melodías nos acompañarán a lo largo y ancho de todo el juego. eso sí, no intentes recordarlas porque son bastante impersonales y te costará memorizarlas.

SONIDO FX — 70

No esperes nada extraordinario aparte de los típicos «Tic Tac», «Griling», «chumpi chumpi». vamos, algo así como el ruido que hace NEMESIS al quitarse los calcetines.

JUGABILIDAD — 80

Aquí reside la esencia de LAND MAKER. No te cansarás de pulsar Aetry por mucho que falles hasta completar la fase que te tiene atascado. Lo mejor del juego.

GLOBAL — 77

+ el muy puñetero acaba siendo adictivo y todo...

- Los gráficos, ola y textura aparte, dejan mucho que desear.

El Capitán Trueno

En la montaña de los suspiros

La aventura gráfica



Donkey Kong Country

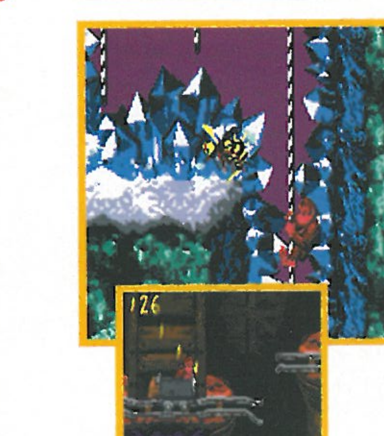




FRUTO del amor

Las tres entregas de DONKEY KONG LAND conformaron una *trilogía* inigualable, que ha permanecido todo este tiempo en el *corazón* de los usuarios de Game Boy. Otro tanto *ocurrió* con Donkey Kong Country para SNES, cuya adaptación para Game Boy Color podemos *disfrutar* ya.







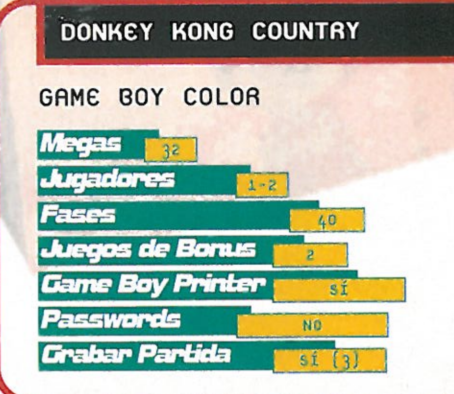
En efecto, DONKEY KONG COUNTRY para ***GAME BOY COLOR*** es una fiel adaptación del juego original de ***SUPER NINTENDO***, aparecido en 1994. Es inútil entrar a comparar el nivel gráfico de una y otra versión, más que nada porque el nivel ofrecido por **DKC** en ***SUPER NINTENDO*** difícilmente podrá ser superado nunca por ***GAME BOY COLOR*** (***GAME BOY ADVANCE*** será otra cosa), de ahí que resulte más interesante el centrarse en aspectos que conciernan más directamente al juego. Nos permitiremos una única referencia a la versión ***SNES,*** simplemente para destacar que **DKC** para ***GAME BOY COLOR*** cuenta con un nivel exclusivo, localizado en el sexto mundo («Cavernas Chimpancé»), llamado «La Locura de Cranky». Gráficamente, el nivel ofrecido por DKC es simplemente asombroso. Las digitalizaciones utilizadas en los anteriores DONKEY KONG LAND no ofrecían el resultado esperado con una paleta de cuatro tonos de color. Algo que se ha solucionado con la llegada de ***GAME BOY COLOR***, aunque hay que reconocer el enorme trabajo de diseño del equipo de RARE, puesto que las limitaciones que esta consola impone en la aplicación del

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	RAREWARE
PROGRAMADOR	RAREWARE



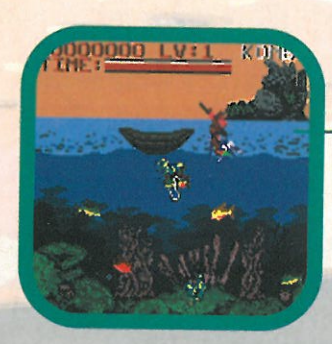
*Funky nos transportará con sus aerolíneas, Candy nos retará con sus juegos y el abuelete Cranky nos contará bellas historias de cuando la **GAME BOY** era en blanco y negro.*



DONKEY KONG COUNTRY

GAME BOY COLOR

Megas	32
Jugadores	1-2
Fases	40
Juegos de Bonus	2
Game Boy Printer	SÍ
Passwords	NO
Grabar Partida	SÍ (3)



Pesca de Funky

El único objetivo es conseguir puntos, como ocurría en los antiguos GAME & WATCH de NINTENDO. Cuantos más peces se pesquen de una vez, mucho mejor para el marcador.



Mirilla Cranky

Al más puro estilo **Game & Watch**. Dispara a los enemigos antes de que cometan alguna fechoría. La dificultad está en que hay que recargar el arma cada cuatro disparos.

Alfabeto

Como el Libro de Etiquetas, la opción Alfabeto permite imprimir la tipografía de DKC en la impresora de *GAME BOY*. El Libro de Etiquetas, por contra, son ilustraciones de DKC.

color son realmente importantes. Un sobresaliente, pues, en este aspecto. De la música y los efectos de sonido tampoco hay mucho que decir. Raro sería que RARE (¡Ops!) descuidase semejantes aspectos. En cuanto a la utilización de los 32 MB del cartucho, no podemos más que alabar a sus programadores. A los 34 niveles y 7 enemigos de final de nivel, hay que añadir dos juegos de *bonus* como «Pesca de Funky» y «Mirilla Cranky». **DKC** cuenta además, con un modo para dos jugadores, a través del *Game Link*, así como con múltiples opciones de impresión vía ***GB PRINTER***. Una maravilla. ➾ **J. C. MAYERICK**

VALORACION

● Ha pasado ya algún tiempo desde la aparición de GAME BOY COLOR, siendo DKC uno de los títulos más esperados para esta consola (o por lo menos, alguna nueva entrega de la saga DK LAND). El resultado, como no podía ser de otra forma, es excepcional, demostrando una vez más el exclusivo conocimiento que RARE tiene de la portátil de NINTENDO.

● Así, DKC para GAME BOY COLOR es un título que, pese a dejarse jugar con facilidad, cuenta con una gran cantidad de bonus, secretos y añadidos que le dotan de una vida mucho más extensa.



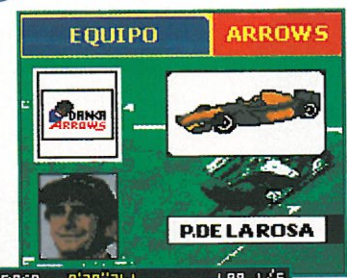
GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
95	93	92	97	96
No es sólo el excepcional colorido y apariencia de los gráficos, sino la enorme variedad de estos, así como las complejas animaciones que cada personaje y cada objeto del juego, muestra.	Sólo por incluir el tema original de DKC ya merece una nota excepcional en este apartado. En todo caso, el nivel del resto de melodías, muy abundantes por otro lado, es excepcional. Muy al estilo RARE, como es lógico.	Siendo el apartado más flojo de todo el juego, el sonido en DKC muestra una serie de efectos de sonido de gran nivel. No llega a las digitalizaciones de Perfect Dark, por supuesto, pero en este caso tampoco es necesario.	Por el simple hecho de ser un DKC, a este juego se le supone una enorme jugabilidad. No le faltará razón a quien esto crea, puesto que DKC para GBC supera con creces la jugabilidad de la versión original para SNES.	+ Nos quedamos con todo. Un juego así no tiene desperdicio. − Que todavía quede algún tiempo para ver que hará RARE en GBA.

DISEÑO MAQUETA: TOMAS J. PEREZ ROSADO



F1 Racing Championship









CAMPEONATO

El programa cuenta con los circuitos de todos los grandes premios de una temporada, incluido el de España.

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	UBI SOFT
PROGRAMADOR	VIDEO SYSTEM

La versión de **F1 Racing Championship** para *Game Boy Color* se ha hecho esperar, pero ha merecido la pena. Tras su exitoso paso por ***PlayStation*** y ***Nintendo 64*** nos llega por fin el resultado de la unión de VIDEO SYSTEM y UBI SOFT para la portátil de ***Nintendo***. Un control muy suave proporciona una gran sensación de velocidad y el apartado gráfico, con dos perspectivas diferentes y visión a través de los retrovisores, tampoco desmerece. La licencia oficial de la FIA permite la inclusión de escuderías, pilotos y circuitos reales, pero pertenecientes a la temporada 99. Los modos Arcade y Simulación nos permiten participar en un campeonato completo o en carrera individual; como en el modo misión en el que se proponen desafíos como conseguir una determinada ventaja, adelantar a cierto número de coches o alcanzar el puesto que nos indiquen. Destacamos la posibilidad de sufrir daños en el coche y la conducción con cambio de marchas manual. **MOLOKAI**



VALORACION

- F1 RACING CHAMPIONSHIP mantiene el prestigio que consiguió con las versiones para PSX y N64. No alcanza el virtuosismo gráfico de otros títulos de conducción, como WACKY RACES o SUPERCROSS FREESTYLE, pero su acertado control y variedad de opciones hacen de él un juego más que recomendable.

F1 RACING CHAMPIONSHIP

CONDUCCION

Megas	8
Jugadores	1
Circuitos	16
Vehículos	11
Continuaciones	NO
Passwords	NO
Grabar Partida	SI (3)

GRAFICOS 87

Los numerosos elementos que rodean a cada circuito consiguen que los diferentes entornos resulten bastante variados. La perspectiva ofrecida desde la cabina del piloto incrementa aún más la sensación de velocidad.

MUSICA 78

La banda sonora se limita a aparecer en la espectacular intro y durante la presentación de los diferentes menús, son las típicas melodías machaconas que creemos haber oído cientos de veces.

SONIDO FX 82

La cantidad de efectos de sonido, sin ser muy numerosa, es suficiente para mantener la tensión del juego. Los roces entre los vehículos podían sonar de modo algo más realista.

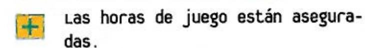
JUGABILIDAD 92

Es la mejor baza de F1 RACING CHAMPIONSHIP. La agilidad que se ha conseguido en el control del coche es sobresaliente y el modo misión resulta muy entretenido como complemento a la celebración de un campeonato.

GLOBAL



+ Las horas de juego están aseguradas.

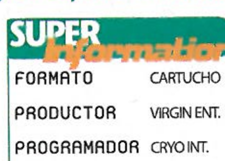


- El uso del freno es casi siempre innecesario.

Un REGALO para la retina

Gift

Qué poco ha faltado para que Gift se conviertiera en un ***clásico***. Sólo la escasa longitud de su desarrollo ha ***privado*** a este genial título de Cryo la posibilidad de ***hacerse*** un hueco entre los ***mejores***.



SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	VIRGIN ENT.
PROGRAMADOR	CRYO INT.







Las escasas dos o tres horas que dura la aventura se pasarán volando. Es una verdadera lástima que, más allá de ese breve espacio de tiempo, Gift no sea capaz de ofrecer algo más.



El éxito de **Gift**, no hay que engañarse, se basa en buena parte en la innovadora forma en que los grafistas han afrontado el diseño del juego. Como en los antiguos juegos de PROBE, con **Dave Perry** a la cabeza, se ha hecho un uso excepcional del potencial gráfico de la consola, logrando una apariencia tan innovadora como atractiva. En muchas ocasiones la maraña de colores que se presenta en pantalla es importante, pero es esa complejidad la que dota de un aspecto exclusivo a **Gift**. La aventura en sí es como extraer las mazmorras de Zelda: Link's Awakening y cambiar la apariencia gráfica y los elementos que las conforman. Un desarrollo muy divertido que sólo se ve limitado por la escasa longitud del juego, que podrá ser fácilmente superado en apenas un par de horas o tres. Los siete niveles de que consta el juego se nos hacen muy escasos, de ahí que un mayor número de mundos, y un mayor nivel de dificultad (todo hay que decirlo) habrían puesto el colofón a un juego que, gráficamente, es toda una delicia. **J. C. MAYERICK**

VALORACION

CRYO INTERACTIVE SE HA QUEDADO A LAS PUERTAS DE HACER ALGO REALMENTE GRANDE. EL POTENCIAL GRÁFICO DE GIFT ES LO QUE MÁS LLAMA LA ATENCIÓN DE ESTE JUEGO, ESO ES CIERTO, PERO NO ES MENOS CIERTO QUE NO SE PUEDE DESCUIDAR UN ASPECTO TAN IMPORTANTE COMO LA LONGITUD DE LA AVENTURA. AQUÍ CRYO HA FALLADO, Y ES UNA PENA, PORQUE LO TENÍA TODO PARA HABERSE CONVERTIDO EN UNA GRAN AVENTURA.

GIFT

AVENTURA

Megas	8
Jugadores	1
Vidas	ENERGÍA
Mundos	7
Continuaciones	NO
Passwords	SÍ
Grabar Partida	NO

GRAFICOS

94

La exquisitez con que están diseñados cada uno de los niveles del juego es digno de mención. Nos recuerda mucho a aquellos juegos de Spectrum, de finales de los ochenta, que hacían un uso masivo del color.

MUSICA

83

Como el apartado gráfico, la banda sonora del juego es muy peculiar, con un cierto toque de distinción que, además, le pega a las mil maravillas. Qué fácil es hacer bien las cosas cuando se quiere.

SONIDO FX

70

Aquí es donde comienzan las carencias de Gift. En ocasiones se tiene la sensación de que el juego carece de todo efecto de sonido, hasta que por fin se golpea a un enemigo y este «gime» ante su inminente muerte.

JUGABILIDAD

80

Que Gift apenas se lleve un 80 en jugabilidad tiene su motivo. En realidad, la jugabilidad de Gift es realmente elevada, pero es la única forma que hemos encontrado de castigar la brevedad de su desarrollo.

GLOBAL



+ Los gráficos, sin ningún género de dudas. La banda sonora.

− Sus programadores podrían haber alargado considerablemente el juego.



SUSCRIBETE

SUPERJUEGOS

RIÑONERA DE REGALO

SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS ● SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS ● SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS

Sí, deseo suscribirme a la revista Superjuegos

- ❑ **Por un año (12 números) al precio de 4.320 ptas., que incluye un descuento del 20%.**
- ❑ **Por un año (12 números) con la riñonera de regalo al precio de 5.400 ptas.**

■ Precios extranjero por vía aérea: Europa: 10.330 ptas. Resto Paises: 15.300 ptas.

APELLIDOS: .... **NOMBRE:** ....
DIRECCION: ....
POBLACION: .... **C. P.:** ....
PROVINCIA: .... **TELEFONO:** ....

Forma de Pago

- ❑ **Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/O'Donnell, 12. 28001 Madrid.**
- ❑ **Giro Postal nº ________, indicando en el apartado "TEXTO": suscripción Superjuegos.**
- ❑ **Tarjeta de Crédito (excepto Red 6000) Nº _____ / _____ / _____ / _____**

Titular: ______________ **Fecha caducidad** ____ / ____ **Firma titular** (imprescindible)

Teléfonos departamento suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 97 80. Correo electrónico:suscripciones@grupozeta.es

Dorado pero poco HECHO

El Dorado

La **productora** de Steven Spielberg, DreamWorks, ha sido la **encargada** de **portar** a Game Boy Color su exitosa película.

Aunque la distribución ha corrido a cargo de UBI SOFT, lo que no nos sorprende en absoluto ya que curiosamente **El Dorado** se asemeja en exceso a títulos, también de UBI como Papyrus y Spirou. El resultado, como en estos, es una aventura de plataformas, de desarrollo quizá demasiado lineal, en el que los gráficos toman el papel protagonista. Es una auténtica delicia enfrentarse a los niveles de **El Dorado**, aunque sólo sea por observar sus estupendos gráficos. La aventura en sí, por desgracia, no es tan divertida. Su monótono desarrollo, pese a algunos niveles de corte diferente, acaba por aburrir. Quizá los más pequeños si encuentren el atractivo a este juego, aunque la experiencia nos dice que los chavales de hoy prefieren juegos con mucha más sustancia. Sólo es una teoría.. J. C. MAYERICK

VALORACION

No sabemos por qué, pero todos los juegos basados en películas de Disney o, en este caso, de Dreamworks (que son tal para cual), todos, decíamos, muestran una apariencia casi idéntica, como si se clonasen con cada nuevo trabajo de ambas productoras. El Dorado no iba a ser menos, aunque en este caso se le ha lavado la imagen con unos gráficos realmente buenos.

SUPER Información

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	UBI SOFT.
PROGRAMADOR	DREAMWORKS



El nivel del toro es el más curioso de todos los que aparecen durante la aventura. Su desarrollo no es en ningún caso novedoso (ya hemos visto algunos así) aunque al menos, resulta vistoso.

EL DORADO

PLATAFORMAS

Megas	8
Jugadores	1
Vidas	3
Fases	16
Continuaciones	NO
Passwords	SÍ
Grabar Partida	NO

GRAFICOS — 89

Es lo mejor del juego, y no sólo por el enorme atractivo de cada uno de los niveles, sino también por el excelente trabajo que han realizado los animadores. Lástima que el resto del juego desentone.

MUSICA — 80

La banda sonora cuenta con melodías extraídas de la propia película, aunque no se han plasmado con todo el acierto que cabría desear. Una nota estándar para un apartado que no pasa de lo visto en muchos juegos.

SONIDO FX — 70

Cada vez nos resulta más difícil proporcionar una opinión en este apartado, más aún cuando, como es el caso, el juego no se presta a demasiados comentarios. El sonido en El Dorado es realmente pobre.

JUGABILIDAD — 70

El único aliciente de El Dorado es saber qué nos depara el siguiente nivel, especialmente a nivel gráfico. Todo lo demás es más de lo mismo, o lo que ya habíamos visto en juegos como Papyrus y Spirou.

GLOBAL



\+ Los gráficos del juego y las excelentes animaciones... y los cinemas.

\- Este tipo de plataformas suelen resultar de lo más aburrido.



Expertos en Informática y Videojuegos



www.centromail.es

CABLE AV + S-VÍDEO LOGIC 3

1.790

CABLE EXTENSIÓN LOGIC 3

1.490

CABLE RFU ADAPTOR SONY

~~3.990~~ 3.790



FIFA 2001


~~10.490~~ 9.990

CABLE SCART LOGIC 3 (EUROCONECTOR)

2.190

CONTROLLER DUAL SHOCK 2

~~4.990~~ 4.790

DVD REMOTE CONTROL LOGIC 3

4.990



PLAYSTATION 2
74.900

DVD REMOTE INTERACT

~~4.990~~ 3.990

MEMORY CARD 8 MB.

~~6.990~~ 6.490

MUEBLE GAME STATION 2 LOGIC 3

6.990

MULTI TAP

~~7.990~~ 7.490

VERTICAL STAND

~~2.490~~ 2.290

RAYMAN REVOLUTION


~~10.990~~ 10.490

ARMORED CORE 2

cons.

DEAD OR ALIVE 2

~~9.900~~ 9.490

DINOSAUR

~~10.990~~ 10.490

DYNASTY WARRIORS 2

~~9.900~~ 9.490

ESPN INTER. SUPERSTAR SOCCER

~~9.990~~ 9.490

ESPN INTER. TRACK & FIELD

~~9.990~~ 9.490

EVERGRACE

cons.

F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000

~~10.490~~ 9.990

FANTAVISION

~~9.900~~ 9.490

GRADIUS III AND IV

~~9.990~~ 9.490

JET ION GP

cons.

KESSEN

~~10.490~~ 9.990

RIDGE RACER V


~~9.900~~ 9.490

MADEN NFL 2001

~~10.490~~ 9.990

NBA LIVE 2001

cons.

NHL 2001

~~10.490~~ 9.990

RC REVENGE PRO

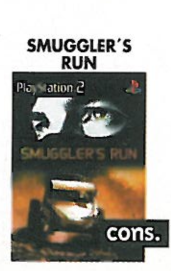
cons.

READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2

~~9.590~~ 9.490

SILENT SCOPE

~~9.590~~ 9.490

SMUGGLER´S RUN

cons.

SUPER BUST-A-MOVE

cons.

THEME PARK WORLD

~~10.490~~ 9.990

TIGER WOODS PGA TOUR 2001

cons.

TOP GEAR DARE DEVIL

cons.

X-SQUAD

~~10.490~~ 9.990

TEKKEN TAG TOURNAMENT


~~9.900~~ 9.490

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 31 de diciembre.







Pedidos por Internet www.centromail.es

DIGIMON WORLD



~~8.990~~ 8.490

DINO CRISIS 2



~~6.990~~ 6.490

DRIVER 2



~~7.490~~ 6.990

FIFA 2001



~~7.990~~ 7.490

SPYRO 3: EL AÑO DEL DRAGÓN



~~6.990~~ 6.490

PS one™



NOVEDAD

PLAYSTATION PS ONE 19.900

CABLE EUROCONECTOR Centro MAIL



990

CABLE RF TV Centro MAIL 1.590

CONTROLLER DUAL SHOCK PS ONE



~~4.500~~ 4.190

JOYSTICK LOGIC 3 DOMINATOR



6.990

MEMORY CARD SONY PS ONE



~~2.100~~ 1.990

MUEBLE GAME STATION LOGIC 3



5.990

PISTOLA LOGIC 3 P99K LIGHT BLASTER



8.990

TARJETA DE MEMORIA Centro MAIL 2 Mb



2.290

TARJETA DE MEMORIA Centro MAIL 4 Mb



3.490

VOLANTE ACT LABS RS RACING SYSTEM



~~19.990~~ 14.990

VOLANTE McLAREN STEERING WHEEL



~~11.990~~ 11.490

007 EL MUNDO NUNCA ES SUFICIENTE



~~7.590~~ 7.490

ABE'S ODDYSEE ~~2.690~~ 2.490

ALADDIN: LA VENGANZA DE NASIRA ~~6.990~~ 6.490

ALIEN RESURRECCIÓN ~~7.990~~ 7.490

CHASE THE EXPRESS



~~6.990~~ 6.490

COOL BOARDERS 3 ~~3.990~~ 3.490

CRASH BASH



~~6.990~~ 6.490

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX ~~7.990~~ 7.490

DINOSAURIO ~~6.995~~ 6.490

DUCATI WORLD ~~7.990~~ 7.490

EL DORADO



~~6.995~~ 6.490

EL LIBRO DE LA SELVA ~~6.990~~ 6.490

ESPN INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER





~~7.490~~ 6.990

ESTO ES FÚTBOL 2 ~~6.990~~ 6.490



F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000 ~~7.990~~ 7.490

F1 RACING CHAMPIONSHIP ~~6.995~~ 6.490

FINAL FANTASY VIII



~~3.990~~ 3.490

FÓRMULA 1 2000 ~~7.990~~ 7.490

GRAN TURISMO 2 ~~3.990~~ 3.490

INCREDIBLE CRISIS



~~4.990~~ 4.490

LA SIRENITA 2





~~6.990~~ 6.490

MEDAL OF HONOR



~~3.990~~ 3.690

MEDAL OF HONOR UNDERGROUND



~~7.990~~ 7.490

MS. PAC-MAN MAZE MADNESS



~~6.990~~ 6.490

MUPPET MONSTER ADVENTURE ~~4.990~~ 4.490

NBA LIVE 2001 ~~7.990~~ 7.490

PARASITE EVE II ~~7.990~~ 7.490

PATO DONALD CUAC ATTACK



~~6.995~~ 6.490

RAYMAN 2 ~~6.995~~ 6.490

RESIDENT EVIL



~~2.990~~ 2.790

SNO CROSS CHAMPIONSHIP RACING ~~7.990~~ 7.490

SPIDER-MAN ~~7.990~~ 7.490



TOM & JERRY PORRAZOS DIESTRO Y SINIESTRO ~~6.995~~ 6.490

TOMB RAIDER: CHRONICLES



~~8.990~~ 8.490

TONY HAWK'S PRO SKATER 2



~~8.490~~ 7.990

VANISHING POINT



~~7.990~~ 7.490

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 31 de diciembre.

IMPUESTOS INCLUIDOS

Pedidos por Teléfono
902 17 18 19



www.centromail.es







CABLE EUROCONECTOR Centro MAIL 1.490

CABLE RF TV Centro MAIL 2.490

CONTROLLER ~~4.990~~ 4.690



DREAMCAST 29.900

NUEVO PRECIO



JET SET RADIO ~~8.990~~ 8.490




JOYSTICK ARCADE STICK ~~8.990~~ 7.990

KEYBOARD (TECLADO) ~~4.990~~ 4.690

MEMORY CARD PERFORMANCE (SIN LCD) ~~2.990~~ 2.490



METROPOLIS STREET RACER ~~8.990~~ 8.490







MOUSE (RATÓN) ~~4.990~~ 4.790

MUEBLE DREAM STATION DC/PSX 4.990

VIBRATION PACK ~~3.990~~ 3.790

VISUAL MEMORY ~~4.990~~ 4.490

VOLANTE INTERACT V3 FX RACING WHEEL ~~10.990~~ 8.990








24 HORAS DE LE MANS ~~7.990~~ 7.490

AEROWINGS 2: AIR STRIKE ~~8.990~~ 8.490

BANGAI-O ~~8.990~~ 8.490

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX ~~8.990~~ 8.490

DINOSAUR ~~8.995~~ 8.490

ESPN INTERNATIONAL TRACK & FIELD ~~8.600~~ 7.990



QUAKE III ARENA ~~8.990~~ 8.490














EUROPEAN SUPER LEAGUE cons.

F1 WORLD GRAND PRIX II ~~8.600~~ 7.990

FERRARI 355 CHALLENGE ~~8.990~~ 8.490

GIGA WING ~~8.990~~ 8.490

HALF-LIFE ~~7.995~~ 7.490

HIDDEN & DANGEROUS ~~9.990~~ 9.490





NIGHTMARE CREATURES II ~~8.600~~ 7.990

POWER STONE 2 ~~9.990~~ 9.490

READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2 ~~8.990~~ 8.490

RUSH 2049 ~~8.990~~ 8.490

SEGA EXTREME SPORTS ~~8.990~~ 8.490

SEGA GT ~~8.990~~ 8.490

SHENMUE ~~8.990~~ 8.490






SILENT SCOPE cons.

SNO CROSS CHAMPIONSHIP RACING ~~8.990~~ 8.490

SONIC ADVENTURE ~~8.990~~ 4.990

SPACE CHANNEL 5 ~~8.990~~ 8.490

SPACE RACE ~~7.990~~ 7.490

STAR WARS: EP. 1 JEDI POWER BATTLES ~~9.990~~ 9.490





STAR WARS: EPISODE 1 - RACER ~~9.990~~ 9.490

STREET FIGHTER ALPHA 3 ~~8.990~~ 8.490

STREET FIGHTER III: DOUBLE IMPACT ~~8.990~~ 8.490

SUPER RUNABOUT ~~8.990~~ 8.490

SYDNEY 2000 ~~9.990~~ 9.490

TIME STALKERS ~~8.990~~ 8.490






TOKYO HIGHWAY CHALLENGE 2 ~~8.990~~ 8.490

ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP ~~8.990~~ 8.490

URBAN CHAOS ~~9.990~~ 9.490

VANISHING POINT ~~8.990~~ 8.490

VIRTUA ATHLETE 2K ~~8.990~~ 8.490

WWF ROYAL RUMBLE ~~9.990~~ 9.490



VIRTUA TENNIS ~~8.990~~ 8.490

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 31 de diciembre.

IMPUESTOS INCLUIDOS



Atención al cliente 902 17 18 19

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2000

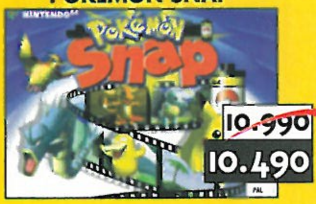
~~10.900~~ 10.490

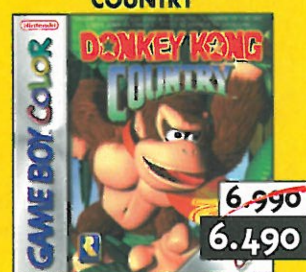
MARIO TENNIS

~~9.990~~ 9.490

PERFECT DARK

~~10.990~~ 10.490

POKÉMON SNAP

~~10.990~~ 10.490

DONKEY KONG COUNTRY

~~6.990~~ 6.490

POKÉMON PINBALL

~~5.990~~ 5.490



- NINTENDO 64 — 14.990
- NINTENDO 64 PIKACHU — ~~20.990~~ 19.990



- THE LEGEND OF ZELDA 2: MAJORA´S MASK — ~~12.990~~ 12.490








- CABLE RF — 2.990
- MANDO DE CONTROL (CLEAR PURPLE, NEGRO, VERDE, AMARILLO, AZUL, ROJO) — 4.990
- MEMORY EXPANSION PAK — 4.990
- MEMORY PAK — 2.990
- RUMBLE PAK — 3.490
- TRANSFER PAK — 2.990

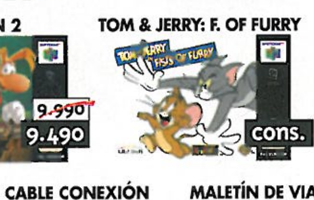






- ARMY MEN SARGE´S HEROES — ~~8.990~~ 8.490
- BLUES BROTHERS 2000 — ~~8.990~~ 8.490
- CASTLEVANIA 2 — ~~11.900~~ 9.990
- DAFFY D. PROTAGONISTA... — ~~9.990~~ 9.490
- DONKEY K. 64 + MEMORY — ~~12.990~~ 10.990




- HERCULES — ~~8.990~~ 8.490
- I. TRACK & FIELD: SUMMER G. — ~~9.990~~ 8.490
- MARIO PARTY 2 — ~~9.990~~ 9.490
- MICKEY´S SPEEDWAY USA — ~~12.990~~ 12.490
- PATO DONALD CUAC ATTACK — cons.

- POKÉMON STADIUM + T. PAK — ~~12.990~~ 12.490
- QUAKE 64 — ~~3.990~~ 3.690
- RAYMAN 2 — ~~9.990~~ 9.490
- TOM & JERRY: F. OF FURRY — cons.
- TUROK 3: S. OF OBLIVION — ~~9.990~~ 9.490





- GAME BOY COLOR — ~~12.990~~ 12.490 (PURPLE, BERRY RED, LIME GREEN, YELLOW, TEAL, CLEAR PURPLE)





- ADAPTADOR CORRIENTE C. MAIL — 990
- CABLE CONEXIÓN Centro MAIL — 1.190
- MALETÍN DE VIAJE Centro MAIL — 1.590
- SAFARI KIT — 4.990






- ABEJA MAYA 2: A. PAÍS MULTICOLOR — ~~5.990~~ 5.490
- ALADDIN — ~~5.995~~ 5.490
- BUST-A-MOVE MILLENNIUM — ~~4.990~~ 4.490
- CARL LEWIS ATHLETICS 2000 — ~~5.995~~ 5.490







- DAIKATANA — ~~5.990~~ 5.490
- DINOSAUR — ~~5.995~~ 5.490
- EL DORADO — ~~5.995~~ 5.490
- EL LIBRO DE LA SELVA — ~~5.995~~ 5.490
- INTER. SUPERSTAR SOCCER 2000 — ~~5.900~~ 5.490
- INTER. TRACK & FIELD: SUMMER GAMES — ~~5.900~~ 5.490




- LA GRAN AVENTURA DE LOS PITUFOS — ~~5.990~~ 5.490
- LUCKY LUKE DESPERADO TRAIN — ~~5.990~~ 5.490
- PATO DONALD CUAC ATTACK — ~~5.995~~ 5.490
- PERFECT DARK — ~~6.990~~ 6.490
- POKÉMON AMARILLO — ~~5.990~~ 5.490
- RUGRATS: TOTALLY ANGELICA — ~~6.490~~ 5.990






- SPIDER-MAN — ~~6.490~~ 5.990
- TINTIN PRISONERS OF THE SUN — ~~5.990~~ 5.490
- TOM & JERRY — ~~5.995~~ 5.490
- TWEETY´S HIGH-FLYING ADVENTURE — ~~5.990~~ 5.490
- WINNIE POOH AVENTURAS — ~~5.995~~ 5.490
- X-MEN: MUTANT ACADEMY — ~~6.490~~ 5.990

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 31 de diciembre.

IMPUESTOS INCLUIDOS

Estos son nuestros centros, ven a conocernos.



www.centromail.es

CREACIÓN NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional del sector y quieres formar parte de nuestra red de franquicias, llama al:

913 802 892














A CORUÑA — C/ DONANTES DE SANGRE, 1 TEL: 981 143 111

A CORUÑA Santiago — C/ RODRÍGUEZ CARRACIDO, 13 TEL: 981 599 288

ALICANTE — C.C. GRAN VÍA, LOCAL B-12 AV. GRAN VÍA S/N TEL: 965 246 951

ALICANTE — C/ PADRE MARIANA, 24 TEL: 965 143 99

ALICANTE Benidorm — AV. DE LOS LIMONES, 2 EDI. FUSTER JÚPITER TEL: 966 813 100

ALICANTE Elche — C/ CRISTÓBAL SANZ, 29 TEL: 965 467 959

ALMERÍA — AV. DE LA ESTACIÓN, 14 TEL: 950 643

BALEARES Palma — C/ PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11 TEL: 971 720 071

BALEARES Palma — C.C. PORTO PI CENTRO AV. I. GABRIEL ROCA, 54 TEL: 971 405 573

BALEARES Ibiza — C/ VÍA PÚNICA, 5 TEL: 971 399 101

BARCELONA — C.C. BARCELONA-GLORIES AV. DIAGONAL, 280 TEL: 934 860 064

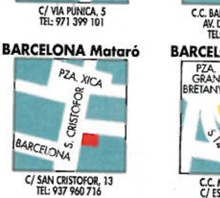
BARCELONA — C/ PAU CLARIS, 97 TEL: 934 126 310

BARCELONA — C/ SANTS, 17 TEL: 932 966 923

BARCELONA — C.C. LA MAQUINISTA, LOCAL B-31 C/ CIUDAD ASUNCIÓN S/N TEL: 933 608 174

BARCELONA Badalona — C/ SOLEDAT, 12 TEL: 934 644 697






BARCELONA Badalona — C.C. MONTIGALÀ C/ OLOF PALME, S/N TEL: 934 656 876

BARCELONA Barberà Vallés — C.C. BARICENTRO, LOCAL 37 AUTOPISTA A-18, SALIDA 2 TEL: 937 192 097

BARCELONA Manresa — C.C. OLIMPIA, LOCAL 10 C/ ÁNGEL GUIMERÁ, 21 TEL: 938 721 094

BARCELONA Mataró — C/ SAN CRISTÓFOR, 13 TEL: 937 960 716

BARCELONA Mataró — C.C. MATARÓ PARK C/ ESTRASBURG, 5 TEL: 937 586 781

BURGOS — C.C. LA PLATA, LOCAL 7 AV. CASTILLA Y LEÓN TEL: 947 222 717

CÁCERES — AV. VIRGEN DE GUADALUPE, 18 TEL: 927 626 365

CÁDIZ Jerez — C/ MARIMANTA, 10 TEL: 956 337 962

CASTELLÓN — AV. REY DON JAIME, 43 TEL: 964 340 053







CÓRDOBA — C/ MARÍA CRISTINA, 3 TEL: 957 498 360

GIRONA — C/ EMILI GRAHIT, 65 TEL: 972 224 729

GIRONA Figueres — C/ MORERÍA, 10 TEL: 972 675 256

GRANADA — C/ RECOGIDAS, 39 TEL: 958 266 954

GRANADA Motril — C/ NUEVA, 44 EDIF. RADIOVISIÓN TEL: 958 600 434

GUIPÚZCOA S. Sebastián — AV. ISABEL II, 23 TEL: 943 445 660

GUIPÚZCOA Irún — C/ LUIS MARIANO, 7 TEL: 943 635 3

HUELVA — C/ TRES DE AGOSTO, 4 TEL: 959 253 630

HUESCA — C/ ARGENSOLA, 2 TEL: 974 230 404






JAÉN — PASAJE MAZA, 7 TEL: 953 258 210

LA RIOJA Logroño — AV. DOCTOR MÚGICA, 6 TEL: 941 207 833

LAS PALMAS — C.C. LA BALLENA, LOCAL 1.5.2 CTRA. GENERAL NORTE, 12 TEL: 928 418 218

LAS PALMAS — Pº DE CHIL, 309 TEL: 928 265 040

LAS PALMAS Arrecife — C/ CORONEL I. VALLS DE LA TORRE, 3 TEL: 928 817 701

LEÓN — AV. REPÚBLICA ARGENTINA, 25 TEL: 987 219 084

LEÓN Ponferrada — C/ DOCTOR FLEMMING, 13 TEL: 987 429 430

MADRID — C/ PRECIADOS, 34 TEL: 917 011 480

MADRID — Pº STA. MARÍA DE LA CABEZA, 1 TEL: 915 278 225








MADRID — C.C. LA VAGUADA, LOCAL T-038 AV. MONFORTE DE LEMOS, S/N TEL: 913 782 222

MADRID — C.C. LAS ROSAS, LOCAL 13 AV. GUADALAJARA, S/N TEL: 917 758 882

MADRID Alcalá de H. — C/ MAYOR, 58 TEL: 918 802 692

MADRID Alcobendas — C.C. PICASSO, LOCAL 11 C/ CONSTITUCIÓN, 15 TEL: 916 520 387

MADRID Getafe — C/ MADRID, 27 POSTERIOR TEL: 916 813 538

MADRID Las Rozas — C.C. BURGOCENTRO II, LOCAL 25 AV. COMUNIDAD DE MADRID, 37 TEL: 916 374 703

MADRID Móstoles — AV. PORTUGAL, 8 TEL: 916 171 115

MADRID Pozuelo — CTRA. DE HÚMERA, 87, PORTAL 11, LOCAL 5 TEL: 917 990 165

MADRID Torrejón — C.C. PARQUE CORREDOR, LOCAL 53 CTRA. TORREJÓN-AJALVIR, Km 5 TEL: 916 562 411






MÁLAGA — C/ ALMANSA, 14 TEL: 952 615 292

MÁLAGA Fuengirola — AV. JESÚS SANTOS REIN, 4 EDIF. OFISOL TEL: 952 463 800

MURCIA — C/ PASOS DE SANTIAGO S/N EDIF. CONDESTABLE TEL: 968 294 704

NAVARRA Pamplona — C/ PINTOR ASARTA, 7 TEL: 948 271 806

PONTEVEDRA Vigo — C/ ELDUAYEN, 8 TEL: 986 432 682

SALAMANCA — C/ TORO, 84 TEL: 923 261 681

STA. CRUZ TENERIFE — C/ RAMÓN Y CAJAL, 62 TEL: 922 293 083

SEGOVIA — C.C. ALMUZARA, LOCAL 21 C/ REAL S/N TEL: 921 463 462

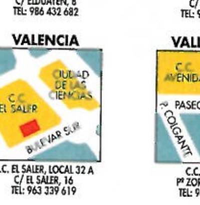
SEVILLA — C.C. LOS ARCOS, LOCAL B 4 AV. ANDALUCÍA, S/N TEL: 954 675 223









SEVILLA — C.C. PZA. DE ARMAS, LOCAL C-38 PZA. LEGIÓN, S/N TEL: 954 915 604

TARRAGONA — AV. CATALUNYA, 8 TEL: 977 252 945

TOLEDO — C.C. ZOCO EUROPA, LOCAL 20 C/ VIENA, 2 TEL: 925 285 035

VALENCIA — C/ PINTOR BENEDITO, 5 TEL: 963 804 237

VALENCIA — C.C. EL SALER, LOCAL 32 A C/ EL SALER, 16 TEL: 963 339 619

VALLADOLID — C.C. AVENIDA Pº ZORRILLA 54-56 TEL: 983 221 828

VIZCAYA Bilbao — PZA. ARRIQUIBAR, 4 TEL: 944 103 473

ZARAGOZA — C/ ANTONIO SANGENIS, 6 TEL: 976 536 156

ZARAGOZA — C/ CÁDIZ, 14 TEL: 976 218 271



CUPÓN DE PEDIDO *Deseo recibir los artículos que detallo a continuación.*

SPJ — Precios impuestos incluidos. Válidos hasta 31-12-2000

SISTEMA	DESCRIPCIÓN	UDS.	PRECIO	TOTAL

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación de algún dato, deberás llamar a nuestro Servicio de Atención al Cliente, teléfono 902 17 18 19, o escribir una carta a la dirección abajo indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL (   ).

Envío por Transporte Urgente España peninsular + 595 pts. Baleares + 795 pts.

IMPORTE TOTAL

Pedido realizado por:

Nombre ______ Apellidos ______

Calle/Plaza ______ Nº ______ Piso ______ Letra ______

Ciudad ______ C.P. ______

Provincia ______ Tf. ______

Tarjeta Cliente SI ☐ NO ☐ Número ______ E-mail ______

¿Cómo realizar tu pedido?

Por Teléfono: 902 17 18 19

HORARIO: De Lunes a Viernes de 10.30h a 20h. y los Sábados de 10.30h a 14h.

Por Fax: 913 803 449

Por Internet: pedidos@centromail.es

¿Cómo recibir tu pedido?

Por Transporte Urgente

Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cual podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio –en el que está incluido también el embalaje, y el seguro– es:

España peninsular + 595 pts. Baleares + 795 pts.

PARA PEDIDOS SUPERIORES A 10.000 pts. **EL PORTE ES GRATUITO** (Sólo Península y Baleares).

Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso.** No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.

Centro MAIL - Cº. Hormigueras, 124. Ptal. 5, 5º F - 28031 MADRID



Coordinado por **J. ITURRIOZ**

DURANTE MUCHOS AÑOS SE HA PRODUCIDO UNA DURA PUGNA ENTRE FIFA E INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER POR EL TRONO EN EL MUNDO DE LOS SIMULADORES FUTBOLISTICOS. EL ANUNCIO DE QUE ESTOS DOS TITULOS ACOMPAÑARAN LA LLEGADA DE PLAYSTATION 2 SUPONE UNA OPORTUNIDAD DE ORO PARA MEDIR FUERZAS Y COMPARAR EL POTENCIAL DE ELECTRONIC ARTS Y KONAMI ANTE EL NUEVO SOPORTE DE SONY.



Los aficionados al fútbol están de enhorabuena, ya que el lanzamiento de ***PlayStation 2*** estará acompañado por los dos simuladores de este deporte que cuentan con mayor tradición. Nos estamos refiriendo a **FIFA** e **International Superstar Soccer**. Ambos tienen en común una larga historia a sus espaldas (nacieron con los soportes de 16 bits), así como una larga lista de consolas como receptoras de sus múltiples entregas. A lo largo de este tiempo, ambos tienen una larga lista de defensores y detractores. Tradicionalmente los partidarios de FIFA argumentaban la presencia de clubs y jugadores reales y el apartado sonoro. Por su parte, los defensores de ISS se centraban en la mayor jugabilidad y calidad gráfica. Analizando los dos programas para ***PlayStation 2*** se observa que en los protagonistas se sigue manteniendo la clara ventaja de FIFA, ya que además de las selecciones disponibles en ISS, incluye a los equipos de las principales ligas. Donde KONAMI ha nivelado la balanza es en la inclusión de jugadores reales que hacen su debut en la versión para ***PlayStation2***. En cuanto a las competiciones, sigue siendo FIFA el vencedor, ya que además de los mundiales ofrece competiciones internacionales de clubs y temporadas con varios títulos en disputa. Gráficamente **EA** ha mejorado mucho logrando eliminar las ralentizaciones. Sin embargo, ISS sigue mostrando una animación más realista a lo que se une un visual global más espectacular. En el aspecto sonoro la victoria por KO es para FIFA 2001, ya que en la música, y sobre todo en los comentarios, la distancia es abrumadora. En cuanto al comportamiento de los jugadores sobre el terreno de juego, la enorme ventaja de ISS se reduce, ya que el programa ha aumentado el componente arcade acercándose más a la versión creada para ***Nintendo 64***. En definitiva, las nuevas versiones suponen mantener aquellos aspectos en los que han destacado tradicionalmente, aunque con la excepción del apartado sonoro. Poco a poco, estas diferencias se van reduciendo considerablemente. La suma de ventajas y desventajas presenta el duelo más equilibrado de la historia de estos dos juegos, en el que las preferencias individuales de cada usuario tendrán la última palabra. Para gustos, están los colores.



ISS

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	KONAMI
PROGRAMADOR	MAJOR

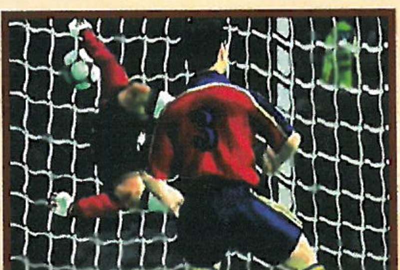
SUPER Information

FIFA 2001

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	EA
PROGRAMADOR	EA







Sonido. En este apartado la ventaja de FIFA es abrumadora. La principal diferencia se marca en los impresionantes comentarios realizados por **Manolo Lama y Paco González**, ante los que nada pueden hacer los incluidos en ISS a pesar de estar traducidos. En la música la diferencia no es tan amplia aunque el programa de ELECTRONIC ARTS sigue siendo algo superior.







Opciones. FIFA logra mantener su ventaja dentro de las opciones gracias a dos aspectos fundamentales; los equipos y las competiciones. En el primer aspecto la inclusión de clubs es una de las diferencias más valorada por los usuarios. En cuanto a las competiciones las temporadas completas y las competiciones de liga europea y la UEFA también permiten abrir brecha. Por su parte KONAMI aporta los escenarios, en este caso basados en la última Eurocopa, y reduce diferencias al incluir jugadores reales por primera vez. De todas formas se echa en falta la liga máster de las últimas entregas de *PlayStation*.

US FIFA 2001



Gráficos. La capacidad técnica de *PSX 2* está en lograr unos gráficos geniales. Esta circunstancia ha sido aprovechada por las dos compañías para conseguir unas animaciones faciales de lujo, especialmente visibles en las celebraciones de gol y otras secuencias. En cuanto a la reproducción del juego, ISS mantiene una ligera ventaja que se ha visto recortada gracias a la mayor suavidad lograda por los programadores de FIFA.



Control de juego. El realismo logrado por ISS constituye el principal punto de apoyo de toda la saga para **PSX**. AL acercarse hacia la versión de **N64** pierde parte de su esencia situándose en una línea paralela a la de FIFA. Con ello se recortan las diferencias, aunque el programa de KONAMI sigue manteniendo rasgos de su esencia. Por otra parte, hay que destacar que ambas compañías han optado por mantener la configuración del mando empleado en sus versiones de **PlayStation/PSone**, lo que permite a los usuarios de las versiones de la consola de SONY una rápida adaptación al nuevo juego.



Línea Directa

Coordinado por **DOC**

Al fin, la esperada *PlayStation 2* de SONY llega hasta el mercado, y viene arropada con un completo catálogo de juegos que seguramente os harán dudar entre uno u otro. Aquí estoy yo para daros mi opinión personal sobre cualquiera que tengáis intención de adquirir.

Escribid un e-mail a doc.superjuegos@grupozeta.es o a Ediciones Reunidas S. A. C/O´Donnell 12, 28009 MADRID. Poned en el sobre **Doc.**

JUEGOS DE TERROR

Hola Doc. Somos unos estudiantes de Informática que pensamos que vuestra revista es la única que merece la pena:

1) Queremos saber cuáles son los mejores juegos de rol (además de FF7 y FF8).

2) ¿Qué juegos de terror habrá para ***DC***? ¿Qué hay del CARRIER?¿Para qué consolas SILENT HILL 2?

3) Me han dicho que CLOCK TOWER es el mejor juego de terror, ¿es cierto?

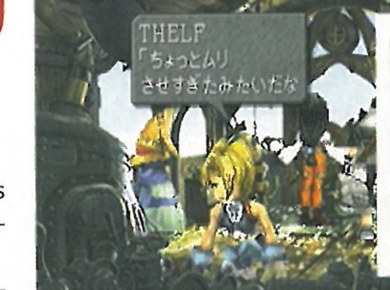
Antonio Fornie (vía e-mail)

Hola chicos. A ver si en unos añitos os vemos programando juegos. A ver:

1) En mi opinion: VAGRANT STORY, SUIKODEN 1 Y 2, WILD ARMS, VANDAL HEARTS 1 Y 2, BREATH OF FIRE III, LEGEND OF LEGAIA...

2) Las conversiones de la saga RESIDENT de ***PSX*** a ***DC*** son lo más nuevo en terror. Dentro de poco, prepárate para ILLBLEED y RESIDENT EVIL: CODE VERONICA COMPLETE.

3) El argumento de los CLOCKTOWER es de lo mejor que hemos visto en juegos de terror, aunque el control, con un puntero, desanima a muchos.







RARE Y BATTLETOADS

Hola Doc, ¿cómo van las cosas por allá, en la redacción de **SUPER JUEGOS**?:

1) ¿Es cierto que ***PlayStation 3*** sera 1000 veces más poderosa que ***PlayStation 2***?

2) ¿Sabes si RARE piensa sacar un BATTLETOADS para la nueva máquina de NINTENDO?.

3.- ¿Crees que saldrá un videojuego con sexo y mujeres desnudas en consolas?

Yota Motenai, Querétaro (México)



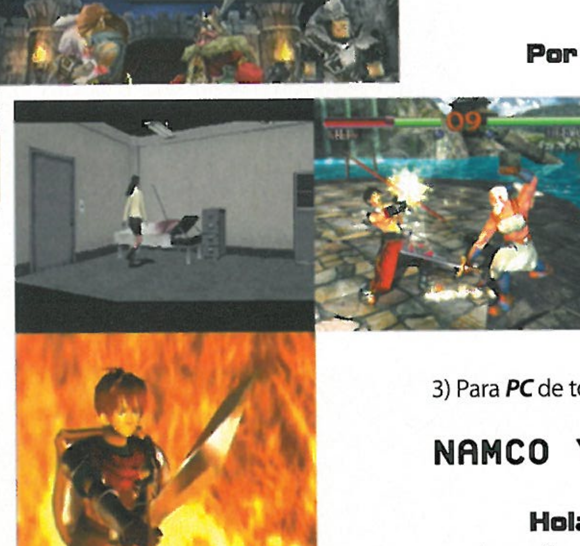
Por aquí muy bien, ¿y por **México**? Ahí van las respuestas:

1) Si, 1000 veces, o 2000... no hombre, todavía no se sabe nada seguro. Se especula, pero todavía falta mucho tiempo.

2) La saga BATTLETOADS resultaba demasiado violenta para NINTENDO.

3) Para ***PC*** de todo, pero en consola, imposible.

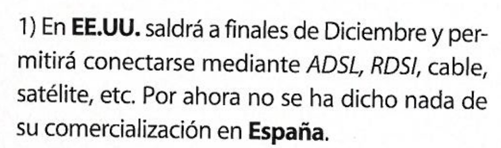




NAMCO Y DREAMCAST

Hola Doc, esta es la primera vez que te escribo para que resuelvas estas dudas:

Ya hay fecha definitiva para dos de los juegos de más
El 25 de Enero estarán a la venta Onimusha y el anhela









1)¿Van a sacar las secuelas de DEEP FEAR y SHINNING FORCE 3 para ***DREAMCAST***?
2)¿Programará más juegos la todopoderosa NAMCO para ***DREAMCAST***?
3)¿Y ELECTRONIC ARTS lanzará alguno?
4)¿Sacará KONAMI un ISS para ***DC***?

José Manuel (vía e-mail)

Bienvenido, José. Espero verte por aquí más a menudo. Vamos al «tema»:
1) SEGA no ha confirmado nada con respecto a estos dos títulos, pero nunca se sabe.
2) Aún no se sabe si SOUL CALIBUR 2 saldrá para ***DC*** o para ***PLAYSTATION 2***. Poco más saldrá en ***DC***.
3) No. EA dejó claro que no programaría en ***DC***.
4) También salió en ***MEGA DRIVE***. Quién sabe...

SPAIN IS DIFFERENT

Hola, enhorabuena por la página WEB y un saludo a toda la redacción. ¿Podrías contestar estas preguntas?:
1) Saldrá en **España** el *modem* de alta velocidad que ya hay en **América** para jugar al QUAKE 3?
2) ¿Tan mal están las ventas de ***DC*** en **Japón**? ¿Crees que ***DREAMCAST*** tiene los meses contados?

Pedro Aranda Fernandez (vía e-mail)

Gracias Pedro. A ver si soy capaz de contestarlas:
1) En **EE.UU.** saldrá a finales de Diciembre y permitirá conectarse mediante *ADSL, RDSI*, cable, satélite, etc. Por ahora no se ha dicho nada de su comercialización en **España**.
2) Hombre, teniendo en cuenta que medio Japón tiene ***DREAMCAST***, es complicado que se siga vendiendo como el primer día. A ***DC*** aún le queda mucho.

¿FFXI PARA X-BOX?

¿Qué tal, «Sir Doc»? Te envío mis dudillas mensuales:
1) Cuál tiene más calidad gráfica, ¿el DOA2 de ***DREAMCAST*** o el de ***PLAYSTATION 2***?
2) ¿FFXI para ***X-BOX***?
3) ¿MIDNIGHT CLUB o METROPOLIS STREET RACER?
4) Diferencias entre RIDGE RACER V y RIDGE RACER ARCADE BATTLE.

Carlos García Alvarez, Badalona (Barcelona)

Muy bien, «Sir Carlos». Allá voy:
1) La versión de ***DC*** posee una mayor resolución, pero la de ***PS2*** resulta más vistosa, ya que incluye decenas de nuevos efectos gráficos.
2) Todo parece indicar que también aparecerá para la consola de MICROSOFT.
3) MSR le supera en gráficos, jugabilidad, adicción, tiempo de juego...
4) La principal diferencia es que en RR ARCADE BATTLE se puede jugar a dobles.



CARTA DEL MES

Me gustaría elevar una protesta ante lo que parece la infantilización del catálogo de *PLAYSTATION*, sobre todo estas navidades que se avecinan. ¿Significa esto que SONY, ante el lanzamiento de *PS2*, va a convertir a la *PSX* original en una especie de *NINTENDO 64*, dedicada en cuerpo y alma a los más pequeños de la casa? ¿Qué vamos a hacer los usuarios adultos, que no hemos tenido la oportunidad de conseguir todavía la *PLAYSTATION 2*? A este paso, me veo desempolvando todos los antiguos títulos (RESIDENT EVIL, CLOCKTOWER, SILENT HILL) en busca de sensaciones más fuertes que ver a la inocente Ariel en busca de las perlas de su hermano. Lo sé. Lo que digo es una verdadera exageración, pero o me equivoco o el próximo año, en estas fechas, los lanzamientos para adultos en la primera *PLAYSTATION* podrán contarse fácilmente con los dedos de una mano.

Danny de los Rios, Talavera.

ombre de PS2.
Gran Turismo 3

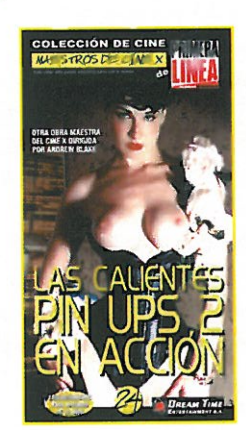


Un fin de siglo inolvidable con VIAJAR

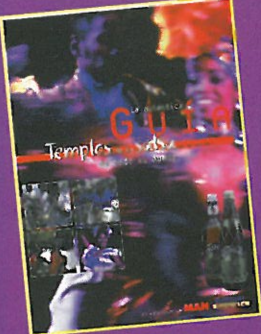
Este mes, en Viajar, encontrarás las mejores propuestas para entrar en el nuevo milenio con buen pie. Cruceros, hoteles, fiesta en las grandes capitales y las alternativas más originales en España para dar la campanada en el nuevo siglo. También este mes comenzamos la publicación de Portugal, de cerca, una serie en cuatro entregas para recorrer, palmo a palmo, sus rutas, tesoros y monumentos; y para abrir boca lo mejor es sumergirse por los encantos de Lisboa y el Valle del Tajo. Para los amantes de las grandes emociones, ofrecemos un completo reportaje sobre Cozumel, la meca del buceo en el Caribe mexicano. Además, en diciembre te ofrecemos una ruta de 48 horas por la incomparable Ciudad Eterna, una estancia romántica en los más lujosos hoteles de Copenhague, una ruta por Arévalo, la capital castellano-leonesa del tostón asado y el arte mudéjar, un recorrido por los alojamientos rurales más entrañables y acogedoras del Valle del Jerte, senderismo por los volcanes de La Garrotxa, las novedades en las pistas de esquí de España y Andorra, los mejores platos de Bulgaria y comparativas de viajes a Ravaniemi, Cayo Largo y a las reservas más espectaculares de Kenia. Y además, con el Test Geográfico, la posibilidad de ganar un viaje gratis para dos personas a Marrakech. En VIAJAR, viajamos primero para informarte mejor.

Las chicas por detrás

Primera Línea te invita a despedir el año y el milenio con un repaso a los mejores culitos del momento además de una guía muy completa para cuidarlos y disfrutarlos a tope. También te presentamos a Alexandra, nuestra explosiva chica de portada y te contamos el útlimo Festival Erotico desde la experiencia de un miembro del jurado. Visitamos los mejores clubs y tiendas de Nueva York, entrevistamos al sexy e histriónico Willem Dafoe y te adelantamos todo sobre el estreno de Los Angeles de Charly con Cameron Diaz, Lucy Liu y Drew Barrimore. También te hablamos del regreso de U2, de lo bocazas que es Robbie Williams, de los problemas para abortar en España y de la fiebre de los ciberbrokers. Y además con la revista recibirás un cd de regalo con imágenes de la película X y por 650 pts más te podrás llevar el vídeo de la colección "Maestros del Cine X"



Lo mejor del mundo. Con MAN tres revistas en una



Si quieres pasar unas navidades distintas, empieza por conseguir MAN, que llega acompañada de Summum, la revista que eleva tu calidad de vida. En una y otra encontrarás las claves para acabar el 2000 de una forma diferente. MAN te sorprende una vez más con su 'Especial Suecas', un reportaje fotográfico de las nuevas Ángeles de Charlie y entrevistas exclusivas a Estopa, Björk, Jaume Matas, Keanu Reeves, Kenny Roberts, Dávila Miura, etc.; Summum habla con Jennifer López, y te descubre las mejores pistas de esquí, los regalos de ensueño, los vinos para sibaritas y lo último en ordenadores portátiles y de sobremesa, en jets privados y en arquitectura futurista. Además, te regalamos La Auténtica Guía de los Templos de la Salsa. Las mejores salsotecas, las auténticas catedrales de la salsa de España y de las principales capitales del mundo en donde poder empaparse del espíritu caribeño. Y un sorteo de Ron Brugal Nunca nadie te habían dado tanto por menos sin aumentar el precio.



OS PRIMEROS REGALOS DE NAVIDAD

YOU te regala un chubasquero transparente



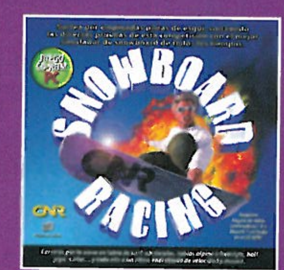
Este mes con You te llevarás un chubasquero de regalo para que te protejas de la lluvia; como es transparente, te combinará con cualquier modelito que lleves debajo. Como en este número estamos muy navideñas encontrarás un montón de moda y complementos para que encuentres lo que más te va para estos días, ¡incluso vestimos con ropa de fiesta a Eloy Azorín y Pilar López de Ayala para que te hiceras mejor una idea!. También podrás ver un súper bazar de regalos para que sepas qué comprar a los tuyos y aprenderte los mejores trucos para no engordar con todas las comilonas que se avecinan. Podrás leer las entrevistas que hemos hecho a Keanu Reeves, Joshua Jackson, Winona Ryder, etc., y reportajes donde averiguarás porque hay parejas que saben superar las crisis, qué hacer para que tu novio no te saque «tarjeta roja» y cómo saber si realmente eres una buena amiga de tus amigas. Y, como siempre, lo último en música, cine y actualidad. Con YOU, diciembre será insuperable.



Siente la excitación de surfear por la nieve con el juego que te regala CNR



"Snowboard Racing" es el más trepidante simulador de surfeo en la nieve de todos los tiempos. Con él podrás competir en carreras, enfrentarte a peligrosos obstáculos, realizar grandes saltos, practicar frestyle o enfrentarte a todas estas variantes en el Xtreme Tour...y todo a una velocidad de vértigo y con una música que te helará la sangre. Con "Snowboard Racing" podrás competir contra otros deportistas, contrareloj o, si te gustan las emociones fuertes, contra tu propia réplica. Escoge a tu surfer preferido, en función de su agilidad o estabilidad en la pista, vístelo a tu gusto, selecciona la tabla que utilizará y...¡lánzate a la pista!.



Pero, si quieres practicar el esquí de una forma menos virtual, en el número de diciembre de CNR te presentamos las diez mejores pistas del mundo. Nuestro tema de portada te enseñará la mejor manera de conseguir un buen aumento de sueldo. Además, te explicamos por qué nos seduce lo japonés, cómo son los 4x4 que vienen, cómo funciona nuestro cerebro y todo sobre los videojuegos y las películas que invadirán nuestras pantallas estas navidades. ¡Hazte con él!

Qué ordenador elegir con PC PLUS



PC PLUS te presenta este mes una sugerente selección de equipos. Gracias a ella, a lo mejor estas Navidades tu regalo puede ser un magnífico ordenador a la última. También te ofrecemos pruebas comparativas con las soluciones de fotografía digital más avanzadas, y los mejores escáneres del mercado. A esto se añaden más de treinta páginas de análisis de hardware y software; Asus Socket A A7V, Hercules 3D Prophet II MX, Canon BJC-6200 ó WinFast GeForce II GTS 64 MB son algunos de los productos más destacados de este apartado. Además, establecemos una primera toma de contacto con el nuevo sistema operativo Microsoft Whistler, la largamente esperada combinación que sucederá a Windows 2000 y Millennium. La oferta de PC PLUS no se acaba ahí, también podrás encontrar interesantes informes sobre la última edición del SIMO, la gestión y creación de dominios, y un exclusivo Bazar con los mejores regalos de Navidad.



SuperCD PCPlus

¡Y que no se te olvide! Consigue la colección de 7 libros de Internet «Guía Rápida», avalados por Terra; este mes el título es «Internet en Familia (1ª Parte)». Por si fuera poco, regalamos 1 SuperCD exclusivo con un acceso gratuito a Internet con Terra, y con muchos programas interesantes.

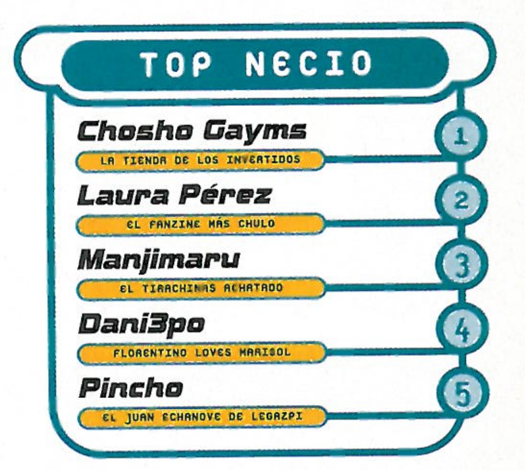
LOS PRIMEROS REGALOS DE NAVIDAD



Coordinado por **SUPERGOLFO**

La red ***interactiva*** que pondrá a cada uno en su sitio. Sólo para los más ***valientes***. Si tienes lo que ***hay*** que tener, no lo dudes un instante

¡CONECTATE!



Nos escribe un chulo desde el zulo de mi culo

*Hola golfón. Soy **@ustin Flowers**, una de las ladillas de tu bul. Te sugiero que te duches más a menudo, pues aquí es imposible estar. Ahí van mis preguntas:*
*1- ¿**Nemesis** trabaja o se toca las narices? ¿**Doc** es bajito de por sí…o es primo de los pitufos? ¿The **Elf** es calvo o luce un casco?*
2- ¿Por qué no te apuntas al programa ese de «El Bul»? ¿Es qué eres fotófogo?
3- ¿Cuál es tu desayuno habitual, Colocao, Choco-Tripis, Noespis, Téta? ¿O desayunas huevos con longaniza como los onanistas Yankees?
4- Creo que voy a lanzar una lanza en favor tuya…¡Olé tu cuerpo serrano!, ya que parece el de cualquier luchador de sumo desmembrado.
*5-Quiero que me des un consejo (no, no es lavarme la entrepierna antes de darte, eso ya lo sé). Tengo un amigo con tanto pelo que parece una pelusa, y el problema es que le saltan cosas que muerden desde su pelo...¡Y para colmo el jardinero se ha jubilado!. Ya he probado a prenderle fuego (en serio), enseñarle tu foto y una de **Nemesis** a duo y no funciona. ¿Qué hago en esta situación?.*
Esperando tus sabios consejos de Sensei Conejo, Bye Golfo. Que te lo pases bomba, como en mi dibujo.
*PD: Pégale un capón a **Nemesis** por capullo, Please.*

@ustin Flowers, Valencia

Ya que se supone que estás en mi culo, deberías buscar el paradero de tu padre. Hace meses que entró, con la excusa de localizarte, y se ha acomodado aquí dentro, en uno de los pliegues de mi intestino grueso. Según dice, aquí está calentito y prefiere mis desperdicios que la bazofia que le cocinaba tu madre. Esperando que resuelvas tus problemas familiares, te respondo a tus insensateces:
1- **Nemesis** trabaja, construye casas para los pobres, compite en el mundial de Rallies, da clases de danza hebrea y aún saca tiempo para salir y beneficiarse a tus tres hermanas. **Doc** es el vivo ejemplo de que los niños deberían alimentarse bien desde pequeños. El pobre sólo comía las sobras que se quedaban entre los bigotes de su perra, y así se ha quedado. Hemos tenido que ponerle un cascabel para no pisarle sin querer cuando repta por la redacción. En cuanto a **The Elf**, es conmovedor comprobar cómo, ante su evidente falta de enmoquetado capilar, no sólo no ha caído en la lógica depresión (como hizo **The Scope**), sino que ha encontrado trabajo como doble del cuerpo del pollito Calimero.
2- ¿El Bus es ese programa en el que diez fulanos sin amor propio se hacinan en una camioneta mientras recorren los municipios más casposos de **España**?. Particularmente a mí me apasionan más los eventos deportivos, tipo lucha en barro contra jovencitas de 16 años.
3- Con el objetivo de mantener este físico imponente con el que he sido bendecido por El Señor, hago el desayuno típico de los pantanos de **Louisiana**: empanada de castor, compota de ciervo, unas cuantas babosas en salazón y algunas tostadas de pan de Alfalfa. Todo ello regado, por supuesto, con unos litros de Bourbon «Old Sudista».
4- El único cuerpo serrano que hay en SUPERJUEGOS es del **Dremayer**, que para eso se apellida así (deberías verle con medias de rejilla). El resto del físico de los componentes de la redacción va de lo turgente a lo terminal...y luego está **Tomas**, nuestro director de arte, que a base de ingerir ambientadores con forma de pino, ha tomado la forma de un gran lorza acrisolada.
5-El relato sobre tu amigo me parece tan patético como el historial académico de **The Scope** (que cateó el acceso al Club Mickey). Si enseñas una foto de **Nemesis** lo que conseguirás es que vea cómo es un hombre de verdad y acabe abandonándote. Mejor sigue con él, aunque sea peludo. Acuérdate de cuando estabas sólo y tenías que pasar las noches abrazado al cadáver de tu abuelo.
PD: Ya le he dado un capón...y tu dirección. Dice que va a esperarte a la puerta de tu casa con unos amigos para jugar al Polo a la antigua usanza, ya sabes, con una cabeza (la tuya) como pelota. El resto de tu cuerpo lo utilizarán para satisfacer a su burro tricolor.

GOLFOMENSAJES

Princess Baby. No he repetido la foto del **Yeti**, como has adivinado. Lo que publiqué el mes pasado es una foto de su *bul*. Por cierto, pondré tu dirección cuando me llegue la foto.
Begoña Andrés. Si me fuera al Caribe, me llevaría una necia, por supuesto. ¿Quién? Depende de la calidad de vuestras fotos en bikini.
Gases y Aquitepillo... ¿Qué me habéis visto ejerciendo de chapero? Obviamente no era yo, pero lo que me preocupa es que a tu edad ya precises de ese tipo de servicios...
Eva Farto. El proceso para que te publique los dibujos es el siguiente: primero me mandas una foto en bikini, luego un dibujo a color si es posible y de calidad. La primera premisa es la más importante.
Antigolferas Mix. Ya localicé tu número de móvil... Te mandaré un mensajito el mismo día que me llegue tu foto en bikini (a que resulto pesado con tanta foto).
Adolfo. Macho, tu pelo cambia más de color que la cara de **Michael Jackson**. Sólo te queda ponértelo del color de los números de tu cuenta bancaria.
Laura Pérez. El patán del **Yeti Simpaticon** me hizo llegar tu fanzine... Enhorabuena, pero no sólo por lo chulo que os ha quedado, sino por sobrevivir a un Salón del Manga con el monstruo ese de **Lorquí** rondando.
Ana Half-Life Palangana. Reconozco que la operación de cambio de sexo te ha salido bien, no se te nota nada el paquetorro. Pero eso no significa que vaya a quedar contigo.
Y al resto... Sigo esperando vuestras cartas y dibujos, que estáis muy flojetes...

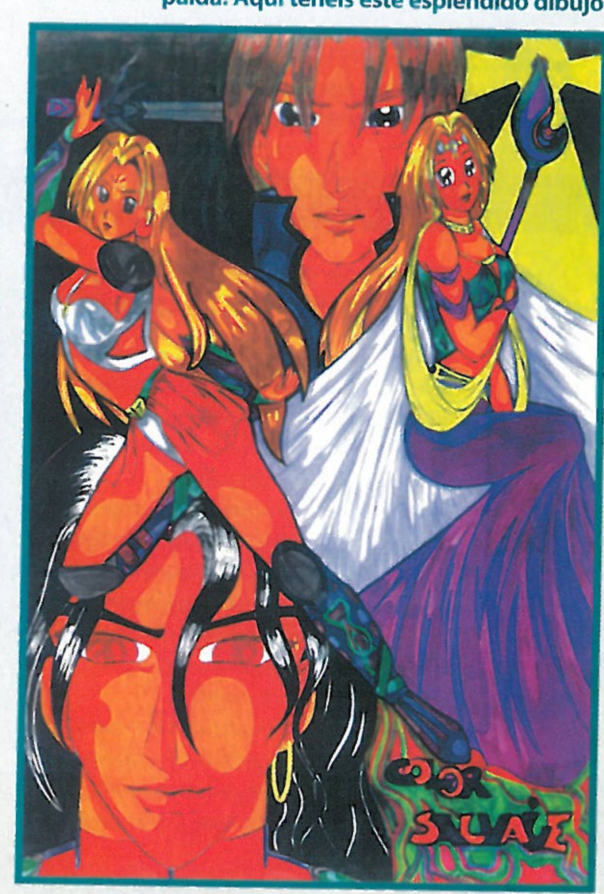
La pared del W.C.

← *Laura Pérez* nos dedica un nuevo dibujo. Me gustaría mostraros las excelencias de su fanzine, pero obviamente, éste no es el lugar adecuado. En esta ocasión su dibujo representa a Doc acosando a TANIA, nuestra editora.

→ *Davinia Sánchez Alcaraz*, también conocida como DAVI o DAW, nos envía este dibujo junto con una misiva. En dicha carta, aunque no lo dice con claridad, demuestra su amor por mí. Ya sabes Daw, mándame una foto reciente y quizá tengas suerte y te llame para que dibujes en mis biceps.



↓ *María Bernal* nos escribe desde una hamburguesería con LAURA PÉREZ y, por lo que se puede leer, más que hamburguesas parece que se han metido varias litronas entre pecho y espalda. Aquí tenéis este espléndido dibujo.



↓ *Oswaldo Goitia Puente* es un venezolano «chévere», que no sabemos si es «lisensiado» o si nos va a dar una «balasera». El caso es que se ha molestado en mandar este dibujo desde el otro lado del charco y, sólo por eso, merece que se lo premiemos con su publicación. Los necios siguen extendiéndose por todo el mundo.



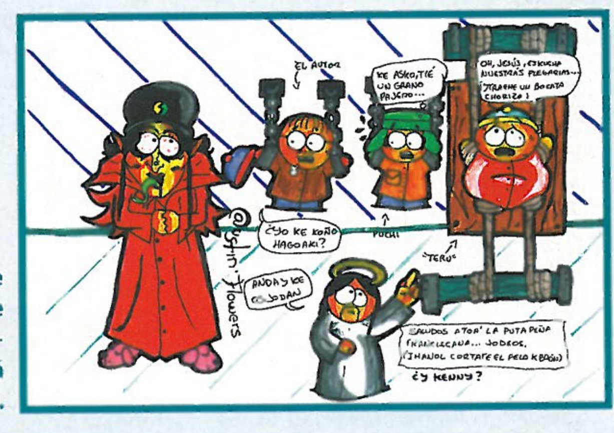
internecio



Helena Ecija prefiere que la llamemos **Helen**, y dedica a su hermano Diego y a mi persona este dibujillo... Pero **Helen**, desengáñate, es Lara la que babea cuando me ve en mi traje de baño ajustado. También quiere felicitar a **The Eva** por sus dibujazos (aunque últimamente no me hace ni caso).



Eduardo Paniagua nos manda este dibujo basado en **Metal Gear Solid**, a la vez que su currículum respondiendo al anuncio de la revista. No te preocupes, que si surge algo, te tendremos en nuestras oraciones. A seguir así, tronco.



@ustin Flowers no tiene bastante con su carta y nos ha obsequiado con este dibujo basado en **Southpark**. Como soy fanático de la serie, lo publico. Aunque está claro que **@ustin** sigue siendo un pringadillo.

dibujos

¡Tiembla Brad Pitt! Aquí llega el Yeti Simpaticón

*Hola **SuperGolfo** ¿Cómo te va? A mi fatal, pero como esto no es el consultorio de la señorita Pepis obviaré mis trastornos mentales para futuras cartas, aunque seguro que estás deseando saber que he estado haciendo este verano (...). Aqui van mis preguntas:*

*1- Durante la presentación de Wacky Races de INFOGRAMES, **Nemesis** se enfrentó a Hightower de La Noche Más Loca por la posesión de un Patán gigante ¿Significa esto su ruptura con **Doc**? ¿Qué ardides utilizó para ganar?*

*2- ¿Es cierto que **Nemesis**, **Modowey** y **Guillem Caballe** fueron sorprendidos en un espectaculo de Boys? ¿Qué piensan sus legítimos de dicho hecho? (…)*

*3- ¿Habéis recibido ya las quejas de I.M. Predator hacia **Oscar Predator** por suplantación de personalidad (múltiple), deterioro de imagen y exceso de peso? (…)*

*Nota de última hora: dile a **Tomas** que le mando el Chivas el mes que viene.*

Yeti Simpaticón, Atapuerca Beach

Nota para mis execrables lectores: Para cuando nos llegó esta carta, el **Yeti Simpaticon** ya había visitado la redacción y seducido a **Belen** nuestra maquetadora, fugándose ambos a la isla de Molokai, donde fundaron la primera zapatería para leprosos. El **Yeti** es la reencarnación sobrealimentada de Cary Grant, por porte, distinción y encanto. Tuvimos que atar al bujarra de **De Lucar** a una de las columnas, para evitar que también huyera con él. De hecho, nos vimos obligados a inmovilizar a Adolfo, pero por motivos mucho más siniestros e inexplicables...de no ser así, hubiera saltado sobre el pobre **Doc**, que a estas alturas ya no sería doncella.

1- Aunque es un incompetente nato, **Nemesis** ganó porque el resto de participantes, no era precisamente un elenco de fieros…para que os hagáis una idea, el líder de la carrera, hasta la última curva, no era otro que Adolfo, el de la cabeza de Pascua andante.

2- A **Nemesis** le hemos pillado un par de veces con las parientas de algunos compañeros, jugando al Enredo desnudos, pero jamás hemos podido demostrar su doble vida nocturna, en la que ejerce de chulo de ancianas. En cuanto a **Modoway** y **Guillem**...ya sabes como es esa gente de la radio: bohemios, blanditos, sensibles….Deberías verlos en la emisora, bailando agarrados con la música de Michael Bolton. El peor es ese tal Minaya, conocida en el medio como Samantha Treseguidos.

3- Varias personas han intentado poner pleitos contra **Oscar Predator** por su apodo (y algún que otro asunto de paternidad), pero los médicos no han podido dictaminar si, tras esa piel blanquecina y ese rostro cadavérico, se esconde un organismo vivo. Y claro, no se puede juzgar a un cadáver. Que se lo diga a **The Scope**, que lleva años sin pagar a hacienda gracias a que, técnicamente, tiene diagnóstico de muerte cerebral.



c/ Arenal 8-1ª Planta-Local 18
28013 Madrid.
Tlf. (91) 523 23 93
Fax: (91) 523 24 08
http://www.chollogames.es

UPS Entrega en 24-48 horas

COMPRAMOS TODOS TUS JUEGOS USADOS

GAMEBOY, LYNX, NES, N64, SNES, GAME GEAR, MASTER SYSTEM, DREAMCAST, NEC, WONDERSWAN, MEGADRIVE, NEO GEO, ATARI

SOLICITA NUESTRA NUEVA LISTA CON MAS DE 3.000 REFERENCIAS

Solicita nuestra lista el Teléfono 91 523 23 93, o si lo prefieres consulta nuestra WEB: www.chollogames.es

PSX (USA) RPG EN INGLES

BEYOND THE BEYOND	12.900
BRINGANDINE	12.900
BUSTER BROS COLL. (PANG)	6.900
CASTLEVANIA	8.900
CHOCOBO DUNGEON 2	13.900
CHRONO CROSS	13.900
ECHONIGHT	11.900
FINAL FANTASY ANTHOLOGY	16.900
FINAL FANTASY TACTICS	16.900
JADE COCOON	2.500
LEGEND OF MANA	13.900
LUNAR	14.900
MONSTER SEED	3.900
OGRE BATTLE	12.900
PARASITE EVE	9.900
PERSONA	13.900
RHAPSODY	13.900
RPG MAKER	13.900
SAGA FRONTIER	11.900
SHADOW TOWER	8.900
STAR OCEAN 2	8.900
TACTICS OGRE	14.900
TALES OF DESTINY	13.900
THREADS OF FATE (DEW PRISM)	12.900
TORNEKO?LAST HOPE	13.900
VALKYRIE PROFILE	13.900
VANGUARD BANDITS	13.900
WILD ARMS 2	13.900
XENOGEARS	14.900
MUSASHIDEN	10.900
THOUSAND ARMS	13.900

STOCK LIMITADO



LEGEND OF MANA
13.900



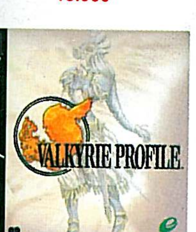
Nuevas unidades disponibles de uno de los juegos mas buscados dePlaystation. Un futuro clasico.

CASTLEVANIA
P.V.P. 8.900 PTS
(Formato Americano)

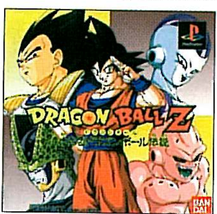
Si ya has jugado con la segunda parte, descubre como empezo todo con las últimas unidades disponibles del mejor juego de Square, jamas disponible en Espana.



PARASITE EVE
P.V.P: 9.900 PTS.
(Formato Americano. Idioma Ingles)



VALKYRIE PROFILE
13.900 Ptas.



DRAGON BALL Z LEGEND
10.900 Ptas.



CHRONO CROSS
13.900 Ptas.



THREADS OF FATE
12.900 Ptas.

LUNAR
14.900 Ptas.





LUNAR 2
P.V.P. CONSULTAR
(Formato Americano)

CABLE LINK NGPC-DC 6.900 Ptas.

NEO GEO CARTUCHO CONSULTA JUEGOS EN STOCK





PERSONA 2
P.V.P. 13.900 Ptas.
(Formato Americano)

FINAL FANTASY IX
P.V.P. 13.900 Ptas.
(Formato Americano)







COMPRAMOS JUEGOS DE GB COLOR Y DREAMCAST.

PSX (JAP) IM PORT

TALES OF ETERNIA CONSULTAR
HOKUTONOKEN 2 CONSULTAR



3 X 3 EYES 2	8.900
ARALE DR SLUMP	7.900
ARALE DR SLUMP USADO	4.900
BASTARD	9.900
CHORO Q JET RAINBOW WINGS	4.900
CHRONO TRIGGER	10.900
COTTON ORIGINAL	6.900
CRISIS CITY	7.900
CYBERBOTS	4.900
CYBERORG	3.900
DEWPRISM	7.900
DINO CRISIS	2.500
DRAGON BALL Z 22	9.900
DRAGON BALL Z LEGEND	10.900
EHRGEITZ	2.900
EINHANDER	8.900
ELEMENTAL GEARBOLT	8.900
ESCAFLOWNE	10.900
EVANGELION MAHJONG	12.900
FINAL FANTASY IV	8.900
FRONT MISSION ALTERNATIVE	4.900
GOWKAIZER	6.900
GUNDAM 0079	6.900
GUNDAM BLOOD OF ZEON	14.900
JO JO ADVENTURE	3.900
KING OF FIGHTERS 97	8.900
KOCHIRA	5.900
MACROSS VFX	7.900
MACROSS VFX 2	7.900
MAZINGER SHOOTING	9.900
MEGAMAN 2	7.900
MICROMAN	4.900
MSX ANTIQUES VOL.3	7.900
MUSASHIDEN	3.900
NAMCO MUSEUM ENCORE	6.900
NAMCO MUSEUM V	5.900
NOEL SPECIAL	4.900
PARO WARS	4.900
POCKET DUNGEON	5.900
PSYCHIC FORCE 2	3.900
RACING LAGOON	6.900
REAL BOUT SPECIAL DOMINATED	6.900
ROBBIT MON DIEU	3.900
SAMURAI COLLECTION	8.900
SAMURAI RPG	6.900
SAMURAI SHODOWN YAIBA	9.900
SILENT BOMBER	2.900
SILHOUETTE MIRAGE	7.900
SLAYERS ROYAL	10.900
SLAYERS ROYAL 2	13.900
SOUKAIGI	6.900
TOAPLAN SHOOTING	7.900
TOBAL 2	7.900
TOKIMEKI MEMORIAL 2	19.900
TOKIMEKI PUZZLE	6.900
YUKIWARI NO HANA	6.900
YUKIWARI NO HANA ILLUST. CD	5.900

SUPER NINTENDO

STOCK DE JUEGOS NUEVOS

SUPER MARIO WORLD 2	3.500
TOY STORY	4.000
TERRANIGMA	5.000
LUFIA	5.000
SUPER PUNCH OUT	3.500
STREET FIGHTER ALPHA 2	4.000
NIGEL MANSELL	3.500
TIMON & PUMBA	4.000

+TITULOS DISPONIBLES, CONSULTAR





FIGURAS CABALLEROS DEL ZODIACO
8.900 Ptas Ud.

DREAMCAST IMPORTACION

JAPON:
- GUILTY GEAR X
- DAYTONA 2001
- LAST BLADE 2
- GUNSPIKE
- PHANTASY STAR ONLINE
- RIVAL SCHOOLS 2

USA:
- QUEST OF BLADEMASTERS
- SKIES OF ARCADIA
- AGE OF EMPIRE 2
- UNREAL TOURNAMENT

N 64 USADA 7.900 Ptas. CON EXPANSION PAK 10.900 Ptas.

GRANDIA 2 (USA)
13.900 Ptas.



SATURN IMPORTACION

ACTION REPLAY	5.900
DRACULA X	10.900
DRAGON FORCE 2	11.900
EVANGELION	5.900
EVANGELION DIGITAL CARD	5.900
EVANGELION ILUSTRATIONS	9.900
EVANGELION IRON MAIDEN	6.900
EVANGELION SECOND IMPRESSION	5.900
FINAL FIGHT REVENGE	14.900
HOKUNOKEN	8.900
KING OF FIGTHERS 96	8.900
SLAYER ROYAL	7.900
SLAYER ROYAL 2	9.900
VAMPIRE SAVIOR	8.900

+TITULOS DISPONIBLES, CONSULTAR

NEOGEO POCKET COLOR

CONSOLA (modelo pequeño)	13.900
MEGAMAN	9.900
KOF BATTLE PARADISE	8.900
METAL SLUG 2	9.500
MATCH MILLENIUM	9.500
BATERIA + ADAPTADOR	3.900

+TITULOS DISPONIBLES, CONSULTAR

NEOGEO CD

KOF 99	14.900

+TITULOS DISPONIBLES, CONSULTAR

CONSOLAS CLASICAS



LYNX(NUEVA) +2 JUEGOS +AC
15.900 Ptas.

Con. NEO GEO CD usada. Japonesa.	45.000 Ptas.
Con. NEO GEO PAL Modificada	39.900 Ptas.
TURBO GRAFX PAL nueva + JUEGO	15.900 Ptas.

ATARI 2600

La primera consola de la historia. Unidades nuevas en stock!!

Consola + cartucho 32 juegos: 10.900 pts.

TITULOS DISPONIBLES:

KANGAROO
JOUST
PHOENIX
RADAR LOCK
SOLARIS
ROAD RUNNER
MOON PATROL
MISSILE COMMAND
SUPER BASEBALL
MILLIPEDE

ATARI 7800 TAMBIEN DISPONIBLE

¡¡CONSOLA GAME GEAR DE NUEVO EN STOCK!!



CONSOLA GAME GEAR
(modelo Americano)
P.V.P: 14.900 PTS.

TITULOS DISPONIBLES:

BUGS BUNNY
REY LEON
ASTERIX
SPACE HARRIER

BANDAS SONORAS

AKIRA SYMPHONIC SUITE	2.500
ATELIER ELIE	2.500
BEATMANIA	2.500
BEATMANIA 3 MIX	2.500
CASTLEVANIA 64	2.500
CASTLEVANIA MIDI POWER	2.500
CASTLEVANIA REMIXES	2.500
CHRONOCROSS	6.500
CODE VERONICA	4.500
DEAD OR ALIVE 2	2.500
DETECTIVE CONAN OST	2.500
DEWPRISM	4.500
DINO CRISIS	2.500
DIGIMON ADVENTURE	2.500
DRAGON BALL NEVERENDING	4.500
DRAGON BALL Z BEST	2.500
DRAGON QUEST 1+2	2.500
DRAGON QUEST 1+2 V.2	2.500
DRAGON QUEST V	2.500
DRUMANIA	2.500
EVANGELION V.2	2.500
FATAL FURY WILD AMBITION	2.500
FINAL FANTASY 1 + 2	2.500
FINAL FANTASY 1987-1994	2.500
FINAL FANTASY 3	2.500
FINAL FANTASY III	2.500
FINAL FANTASY IV	2.500
F. FANTASY IV CELTIC MOON	2.500
F. FANTASY IV PIANO COLL.	2.500
FINAL FANTASY LOVE	2.500
FINAL FANTASY MIX	2.500
FINAL FANTASY PRAY	2.500
F. FANTASY SYMPHONIC SUITE	2.500
FINAL FANTASY V	4.500
F. FANTASY V DEAR FRIENDS	2.500
F. FANTASY VI DISCO 1	2.500
FINAL FANTASY VI DISCO 2	2.500
FINAL FANTASY VI DISCO 3	2.500
FINAL FANTASY VII	8.900
FINAL FANTASY VIII	8.900
F. FANTASY VIII PIANO COLLEC.	2.500
FRONT MISSION 3	4.500
GUERRERO SAMURAI DEPARTURE	2.500
GUERRERO SAMURAI BEST	2.500
GUERRERO SAMURAI DIRECTOR´S	2.500
GUERRERO SAMURAI O.S	2.500
GUERRERO SAMURAI O.S III	2.500
GUERRERO SAMURAI SONGS	2.500
GUNDAM	2.500
GUNDAM 20 TH	2.500
KING OF FIGHTERS 99	4.500
KING OF FIGHTERS BEST	2.500
LA FAMILIA CRECE	2.500
LAST BLADE	2.500
LAST BLADE 2	2.500
LEGEND OF DRAGON	2.500
LUNAR MAGICAL ISLAND	2.500
LUNAR MAGICAL ISLAND 2	2.500
LUPIN	2.500
MACROSS VII BEST	2.500
MACROSS VFX 2	2.500
METAL GEAR RED	2.500
PARASITE EVE 2	4.500
PARASITE EVE REMIXES	2.500
SAGA FRONTIER	6.500
SAGA FRONTIER 2 PIANO	2.500
SAMURAI SHODOWN IV ARRANGE	2.500
SECRET OF MANA (famicom)	2.500
SECRET OF MANA 3	6.500
SHENMUE ORCHESTRA VERSION	2.500
SILENT HILL	2.500
SLAYERS G	2.500
SLAYERS GO	2.500
SNATCHER	2.500
SOULCALIBUR	2.500
SOULEDGE	2.500
SPACE CHANNEL 5	2.500
STAR OCEAN 2 ARRANGE	2.500
STREET FIGHTER ZERO ANIME	2.500
SUIKODEN II ORRIZONTE	2.500
TALES OF PHANTASIA	4.500
TEKKEN	2.500
TEKKEN TAG TOURNAMENT	2.500
TEKKEN TAG	2.500
TENCHI MUYO IN LOVE	2.500
TENCHI MUYO OST	2.500
THE LEGEND OF ZELDA	2.500
THOUSAND ARMS	2.500
TOKIMEKI DRAMA V.1	2.500
TOKIMEKI IRODORI NO LOVE	2.500
TOKIMEKI MEMORIAL SOUNDTRACK	2.500
TOKIMEKI SOUND 4	2.500
URUTSEI YATSURA	2.500
WILD ARMS	2.500
VALKYRIE PROFILE	4.500
WILD ARMS 2	4.500
WORD HEROES 2 JET	2.500
XENOGEARDS CREID	2.500
YUKIWARI NO HANA	2.500
YUYU HAKUSHO BEST	2.500
ZELDA, HYRULE SYMPHONY	2.500
ZELDA, OCARINA , REARRANGE	2.500
ZENKI	2.500
SUPER ROBOT WARS	2.500
KOUDELKA original soundtrack	2.500
KING OF FIGHTERS 2000	4.500
GRANDIA the best of Grandia	2.500
MARMALADE BOY best album	2.500
CHRONO TRIGGER	6.500
GRANDIA original soundtrack 1	4.500
GRANDIA original soundtrack 2	4.500
SHINING FORCE III	2.500
DRACULA best 1	2.500
SHENMUE orchestra version	2.500
SHENMUE juke box	2.500
GENSOSUIKODEN II	2.500
BREATH OF FIRE IV	4.500
KING OF FIGHTERS	2.500
SAMBA DE AMIGO	2.500
DRAGON QUEST VII symphonic suite	4.500
SAKURA WARS TV & OV	2.500
SUPER ROBOT WARS	2.500
VAGRANT STORY	4.500

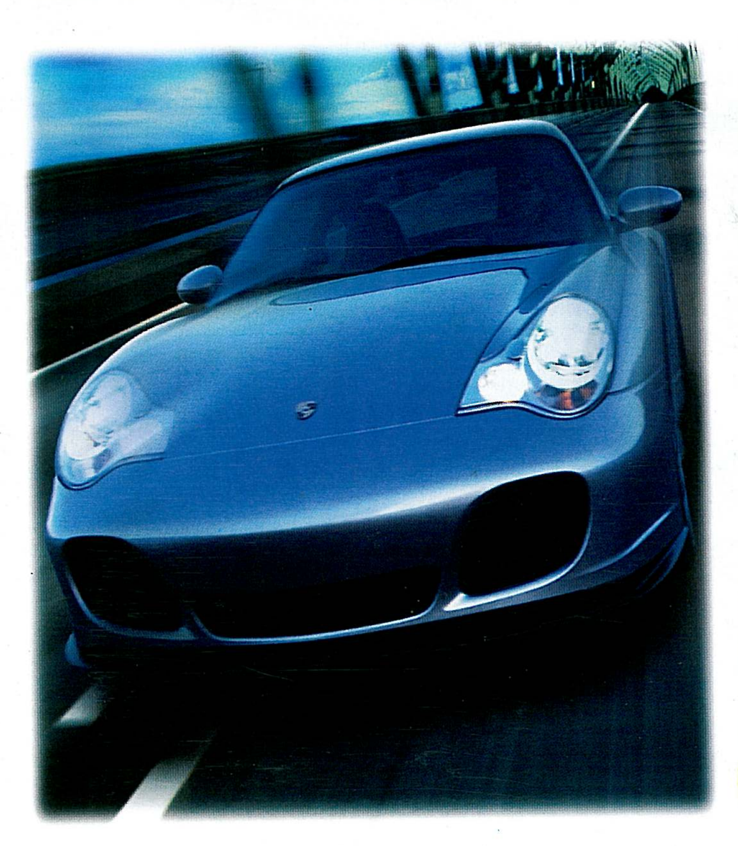
FINAL FANTASY IX B.S.O YA DISPONIBLE. 4 CD'S. 8900 PTS.

Resultados de los concursos

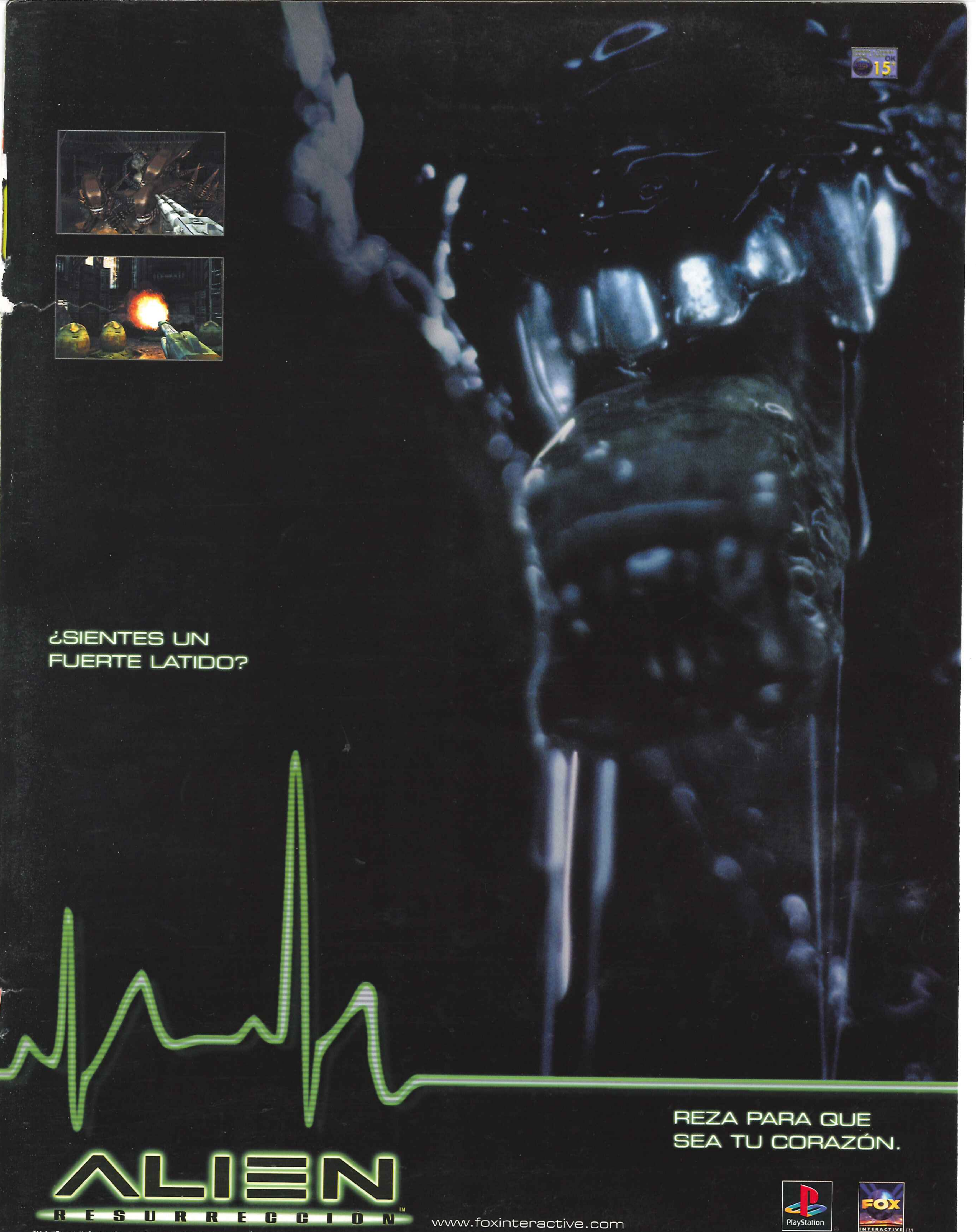
GANADORES CONCURSO NFS PORSCHE 2000

Los ganadores de 1 JUEGO NEED FOR SPEED PORSCHE 2000 Y 1 CALENDARIO han sido los siguientes:

Eduardo Berruguete Valdés (MADRID)
Francisco Múñoz García (CORDOBA)
José Pando Ortiz (BARCELONA)
Juan Antonio Sánchez Daza (SEVILLA)
Miguel Herrero Sánchez (ZARAGOZA)
Joan Lozano Prunés (BARCELONA)
Ramón García Muñiz (ASTURIAS)
Esmeralda Blanco García (VALLADOLID)
Javier Cosin Martínez (VALENCIA)
Angel Zamargu Alconada (TARRAGONA)
Xavi Torrent Lagresa (GIRONA)
Alberto García Valladolid (MADRID)
Riki Aoyagi (MALAGA)
Roberto Cervantes Urbano (TARRAGONA)
Angel Gómez Ibáñez (MURCIA)
Fco. Javier Rubio Aldaria (CIUDAD REAL)
Mª del Mar Acevedo de la Torre (MADRID)
Manuel Cubel Ciudad (VALENCIA)
Arturo Jiménez Sánchez (MALAGA)
Angel Mayoral Romero (LERIDA)
Felipe Prieto Millán (SALAMANCA)
José Javier Méndez Alvarez (ASTURIAS)
Cristina Santos Ozores (PALENCIA)
Alberto Barranco Bermudo (MADRID)
Borja Burgui Inda (GUIPUZCOA)
Francisco Moreno Herenas (SEVILLA)
Fabián Moya Mañogil (MURCIA)
Arnaud Jamín (LUGO)
Lucía Sanz Pacheco (Salamanca)
Pedro Luis Pérez Frago (BARCELONA)
Pedro José Vera Martín (SEVILLA)
Francisco González Araujo (CADIZ)
Antonio Sánchez Fernández (CACERES)
Jorge Perdigones Rodríguez (LEON)
Daniel Hernández Irisarri (NAVARRA)
Jon Ander Olivera González de Durana (ALAVA)
Emilio José Delgado Algarra (HUELVA)
José Angel Royo Tirado (ZARAGOZA)
José Camilo Delgado Gordon (BARCELONA)
Gaspar Ingalaturre Fañanas (ZARAGOZA)







15
¿SIENTES UN
FUERTE LATIDO?
REZA PARA QUE
SEA TU CORAZÓN.
ALIEN
RESURRECCIÓN™
www.foxinteractive.com
PlayStation
FOX
INTERACTIVE™
TM & © Twentieth Century Fox Film Corporation. Fox, Fox Interactive, Alien Resurrección y sus logos asociados son marcas comerciales de Twentieth Century Fox Film Corporation. Licenciado por Computer Entertainment America para utilizarlo con la consola PlayStation.